

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Edición #





200

Bolivia Bs 8.00 • Chile $1,600.00 • Perú Ns 9.50

¡...y vamos por más!

Avanza hasta el último nivel y conoce todas nuestras portadas




CLUB NINTENDO
Super Smash Bros. Brawl
2008
Star Fox
1993
FOX McCLOUD
© 1993-2008 Nintendo

SUMARIO

78

34

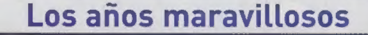
ESTE MES REVISAMOS

Los Años Maravillosos

La historia del NES 26

Este mes es muy especial, llegamos a 200 números; más de 16 años contándote del increíble mundo de Nintendo.

52



Los años maravillosos

La historia de Nintendo en cuanto a sistemas caseros comenzó aquí, en el famoso NES, una de las mejores consolas que jamás se haya creado, por lo que en este número le hemos dedicado la sección, donde te contamos de sus juegos más representativos y algunos accesorios. 26

Comenzando a jugar

Para todos aquellos que piensan que los videojuegos sólo son para niños, les hemos preparado un interesante artículo donde aclaramos esta idea que se supone ya no es tan común, aunque hay personas que todavía la tienen, y lo que es peor, la comparten. Así que no pierdas tiempo y checa esta sección, te encantará. 89



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



CLUB NINTENDO
© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 17 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General Internacional: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hermanos Carrera Pinto Nº 159. Parque Industrial Los Libertadores, Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Chile por Quebecor World Chile S.A.

EDITORIAL 200

AÑO XVII No. 7 JULIO 2008

Desde diciembre de 1991 hasta julio del presente año, hemos recorrido juntos el sendero mágico de los juegos de video, enterándonos de cada aspecto que ha ocurrido durante más de 16 años en la historia de Nintendo. Juntos nos sorprendimos con las maravillas que nos presentaba el Super Nintendo, los nuevos lanzamientos de consolas portátiles y caseras, la nueva era de los 64 *bits* o los 128, así como el cambio radical que tuvo Nintendo con las consolas más interactivas (Wii y NDS). Hemos recorrido los eventos más importantes y te hemos compartido las noticias más oportunas y confiables de esta forma de entretenimiento; eso y más lo hemos hecho juntos, como una comunidad creciente que conocemos como Club Nintendo y que ahora llega a sus primeras doscientas ediciones (sin contar los números especiales).

Aquí en la redacción de Club Nintendo nos emociona mucho seguir vigentes como la publicación de juegos de video más sólida de México y América Latina y, sobre todo, que cada día recibamos cartas de personas que llevan bastantes años leyéndonos, así como otras más que se han integrado recientemente. Es por ello que como ocasión especial, en esta edición encontrarás un artículo de portada que hablará sobre la trayectoria de la revista, de cómo hemos evolucionado y crecido contigo, así como los hechos que más han impactado a Nintendo y, por supuesto, a nosotros como comunicadores y videojugadores que somos.

También te presentaremos las reseñas de los títulos más recientes del Nintendo DS y Wii, y las noticias que han dado la vuelta al mundo. Por cierto, hablando de novedades, ya se dieron a conocer las primeras características de **Guitar Hero IV**, que ahora incluirá una batería bastante completa, micrófono y la clásica guitarra; ahora sí habrá una guerra de bandas. Ya te estaremos comentando de los pormenores de este prometedor título que seguramente llegará a Wii.

Todo está listo para un E3 más. Ya estamos empacando para viajar a la ciudad de Los Ángeles, en California para atender este gran evento que regresa al formato acostumbrado; en nuestra edición de septiembre tendrás el reporte completo de todo lo que allá suceda. Veremos qué sorpresas nos deparan Nintendo y demás compañías. No olvides visitar nuestra página en Internet (www.clubnintendomx.com) durante y después del evento, ahí encontrarás lo más importante de este show.

¡Iniciemos con nuestro número **200** de Club Nintendo!



Sin duda el número más emblemático de CN, una portada histórica, que representa no sólo el comienzo de la revista, sino también la llegada de **Mario** y Nintendo a nuestro país. Te comentamos acerca de varios juegos de NES, pero además te hicimos la presentación de varias secciones como el Dr. Mario, que hasta la fecha es de las más populares. Seguro que quienes la poseen la guardan con un cariño especial y de vez en cuando la revisan para recordar los viejos tiempos... a lo largo de las páginas de este número te mostraremos lo mejor de estas primeras 200 ediciones; seguro que será un recorrido mágico.







La imagen



Los héroes de Sega se toman un tiempo libre de sus actividades para encontrarse en las canchas de tenis, tal como lo hicieran Mario y sus colegas hace algún tiempo. Para esta entrega, contarás con el clásico estilo que combina lo tradicional del deporte con la fantasía de los videojuegos, concibiendo una enorme fiesta de diversión y acción a cada instante. Durante los torneos, participarás en distintos sitios que representan los mundos de cada franquicia, como el carnaval de Amigo, la tierra de Sonic, o la nave de Ulala, convirtiéndolo en un gran crossover que encantará a quienes lleven la fiesta interna. Si quieres conocer más, checa la...

...Página 64











La época del Super Nintendo comenzaba, y en Club Nintendo queríamos que la vivieras en todo su esplendor, de manera que en este número te presentamos todas las novedades de uno de los grandes de la consola, nos referimos a **Super Mario World**. En esta portada el rombo no era nada complicado de encontrar, ¿o sí?



Tres portadas seguidas con el famoso plomero italiano, creeemos que nadie tiene duda acerca de su fama. Te presentamos avances de interesantes juegos para el NES que después se convertirían en clásicos, **Tiny Toons**, **The Simpsons**, **The Flintstones**, en fin, seguro que muchos de ustedes los esperaron con ansias.



Esta ha sido una de las portadas más irreverentes que se hayan publicado, justificada debido al personaje, **Bart Simpson**, quien llegó al NES junto con toda su familia. Además del título de los Simpson, también te mostramos avances de un juego sensacional, **TLOZ: A Link to the Past**, que en ese tiempo se conocía como **Zelda III**.



El Super NES trajo varias sorpresas desde sus primeros meses de vida, una de las más recordadas es **F-Zero**, juego que usaba el famoso Modo-7, el cual permitía rotación y escala, lo que generaba una sensación de velocidad como nunca antes. Para rematar, en esta edición te contamos de **Mega Man 4** y de **Smash TV**.



Después del éxito recibido en el NES, los **Tiny Toon** debutaban en la consola de 16 *bits* demostrando que la diversión era su fuerte. De lo más relevante fue la noticia acerca de la expansión que se preparaba para el Super Nintendo de parte de la Gran N y Sony, un CD-ROM que tiempo después de canceló.



A pesar de que el SNES ya tenía meses en el mercado, el NES aún tenía mucha cuerda y juegos como **The Flintstones** eran prueba de ello, un título donde la creatividad se notaba a cada paso. ¿Recuerdas a los **Lemmings**?, pues en este ejemplar fue donde te hablamos por primera vez de ellos; después se convertirían en una moda.









¡Hola, amigos de Club Nintendo! Me salto las flores para preguntar lo siguiente:

1.- ¿Habrá más juegos de **Resident Evil** para el Nintendo DS?
2.- ¿Saldrá otro juego de **Pokémon** (*remake*) para el Nintendo DS?
3.- ¿El Wii bajará de precio?
4.- ¿Saldrá alguna versión de **SSB** para Nintendo DS? Es que vi un supuesto video en Internet.

César Morales
Vía correo electrónico

Realmente son pocos los títulos de **Resident Evil** que han aparecido para consolas portátiles; sólo aquel que vimos en el Game Boy Color (**Resident Evil Gaiden**) y el más reciente para Nintendo DS (**Resident Evil Deadly Silence**), que no era otra cosa sino un remake del original de PlayStation, claro, con ciertas mejoras que lo hacían digno de jugarse nuevamente. Sin embargo, en más de diez años que lleva la franquicia en el corazón de los jugadores, no se han hecho más adaptaciones a portátiles (sin mencionar las de celular), así que no creo que la tendencia de Capcom sea desarrollar juegos de **Resident Evil** para estas plataformas, aunque sólo el tiempo nos dirá si hay cambios de opinión.

En cuanto a **Pokémon**, lo más reciente es **Mystery Dungeon** y en la serie tradicional **Diamond** y **Pearl**. No hay planes de *remakes*, pero siendo honesto, es mejor que se enfoquen en historias nuevas y un mejor diseño de personajes que en revivir lo pasado. El Wii, si tomamos en cuenta las estadísticas de las anteriores consolas, llega un tiempo en que sí bajan de precio; ello ocurre casi en los últimos años de vida, previos al lanzamiento de la nueva plataforma; ¿cuándo sucederá? No lo sabemos, pero te recomiendo que juntes para tu Wii porque te estás perdiendo de bastantes juegos importantes. Por último, no hay planes de un **Smash Bros.** para Nintendo DS, aunque sí sería interesante ver algo así en el futuro.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo? Espero que bien. Te escribo porque acabo de ver algo que todavía no asimilo bien y espero que esta vez sí me respondas. Si entras a Internet en la página de YouTube y colocas las palabras "**The Legend of Zelda Movie**", encontrarás un *trailer* de una película de **The Legend of Zelda**. La pregunta es, Doc: ¿Esto es real, o una farsa muy bien elaborada? El *trailer* dice que sí, y no está mal hecho, pero tú eres en quien realmente confío para este tipo de cosas. Además de esto tengo otra pregunta parecida: en un número anterior de CN (como de a mediados del 2007 aunque no recuerdo de qué mes) se menciona una película de **Metroid**. ¿Este proyecto se olvidó, sigue, o simplemente nunca existió? Ojalá puedas responderme ya que nos pondrías al tanto a muchos.

David Mundaca Morales
Vía correo electrónico

Así es, mi estimado amigo, es todo un hecho, una realidad… ¡sí!, como lo escuchas, ¡es todo un hecho que el video que viste (patrocinado por IGN) es una broma que, siendo honesto, le quedó bien para ser una producción independiente y cuasi casera. De hecho, el video no luce tan impactante al inicio, se nota mucha improvisación y falta de producción; claro, si consideramos la cantidad que en un momento dado podría invertir Nintendo, este video no tendría ni cómo competir; sin embargo, ya cuando aparece la imagen de **Ganon**, allí casi por *default* dices "esto no es original".

Se había comentado que existía una posibilidad de hacer algo con **Metroid** (cine) pero no se dijo cuándo ni cómo. Es más, ya no se ha tocado ese tema y al parecer falta mucho para que se animen a hacer una producción cinematográfica. Así que por ahora nos quedaremos inmersos en los juegos de video y no en las salas de cine, al menos no para las franquicias más destacadas de Nintendo. Claro, muchos quisiéramos una verdadera producción multimillonaria similar a **The Lord of the Rings**, y se podría hacer, pues la historia de **The Legend of Zelda** es bastante rica, no obstante, Nintendo tiene la última palabra y por ahora el celuloide no está dentro de sus prioridades, ni para **Link**, **Samus** o **Mario**.



El héroe de Hyrule seguramente nos sorprenderá con nuevas aventuras en los videojuegos; esperemos que pronto Nintendo lo haga con una nueva entrega para el Wii o Nintendo DS.

¡Hola, **Doc**! ¿Cómo te va? Es la primera vez que te escribo y quisiera hacerte unas preguntas:

1.- ¿Nintendo está pensando dar a conocer otro canal para la consola Wii aparte del de Nintendo?
2.- En el nuevo título que salió en la sección WiiWare, en el canal tienda Wii **Final Fantasy** para construir una edificación, ¿te cobran puntos Wii sólo en una ocasión por cada uno de los distintos edificios o tienes que pagar cada vez que construyas algo?

Luis Miguel Goncalves
Vía correo electrónico

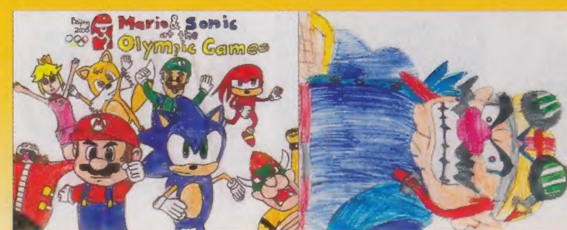
Para quienes aún no sepan, el Canal Nintendo es en donde podrás ver video o descargar demos de

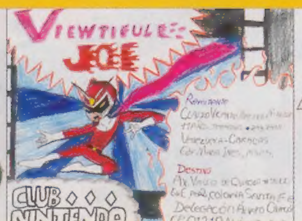


Uno de los ejemplares más recordados por miles de lectores, la leyenda de las Arcadias llegaba al Super Nintendo, **Street Fighter II**, fue la locura, nadie tiene dudas de que ha sido de los juegos que más hemos hablado en Club Nintendo, todo un fenómeno del cual te dábamos sus detalles y características en este número. Además del rey de las peleas también te comentamos de **Zelda III**, **T.M.N.T. IV** y **Super Mario Bros. 2**, es un número de colección.



La fiebre por **Street Fighter II** apenas estaba dando sus primeros pasos, por lo que en este número continuamos hablando de él, situación que seguramente a nadie le desagradó. Otra de las sagas que estaban forjando su nombre con letra de oro era **Castlevania**, la serie de la familia **Belmont** comenzaba a despuntar con uno de sus capítulos más reconocidos, **Dracula´s Curse**, juego donde por primera vez controlamos al hijo del Conde, nos referimos a **Alucard**.









Nintendo DS, así podrás jugar un poco de cada título (de los que estén disponibles) antes de comprarlo. Ésta es la más reciente aportación de Nintendo para el Wii y pienso que sí habrá nuevas sorpresas pero tendremos que esperar hasta que la compañía decida anunciarlas. Mientras disfruta de esta novedad que en verdad vale la pena.

Hay un cargo único por juego de Wii Ware (se cobra por los juegos y no por descargar el canal), en este caso para **Final Fantasy** se te cobrará una sola vez para que descargues el *software*, tal y como lo haces en la Consola Virtual; lo que hagas en el juego ya dependerá de ti y se quedará registrado en tu consola o a través de las tarjetas SD.

¡Qué hubo, **Doc**! ¿Cómo está todo por allá? Espero que bien. Primero quiero felicitarlos por ser la mejor revista de videojuegos que existe, pues, como yo, ustedes están con la Gran N y hacerlo es conocer lo que verdaderamente significa ser un *gamer*. Bueno, tengo tres preguntas que quisiera me respondieras por favor:

1.- ¿Los videojuegos **No More Heroes**, **Ghost Squad** y **Trauma Center**, entre otros, son exclusivos de Wii? Lo digo porque quiero saber si el Wii, como otras consolas, tiene juegos y títulos que sólo salen para ésta por parte de compañías aparte de Nintendo.

2.- A mí me encantó el juego de **Manhunt 2**, la trama y el ambiente, así como los personajes que están bien diseñados. ¿Sería posible que haya un *remake* del **Manhunt** original para Nintendo Wii?

3.- Esta es la más importante. ¿Creen que sea posible que Rockstar Games desarrolle una tercera entrega de **Manhunt** aun con todo lo que ha pasado? Si es así, ¿este juego tendría censura? La pregunta es porque el **Manhunt 2** está genial a pesar de que lo chotearan con la censura, además de que la historia deja muchos misterios que deben ser aclarados y no estaría mal ver qué más esconde el pasado de **Daniel Lamb**.

Raúl Anaya García
Monterrey, Nvo. León

Muchas gracias por tus comentarios, Raúl. Nintendo, como las demás consolas, cuenta con títulos exclusivos que sólo verás para el Nintendo DS o Wii; los tres ejemplos que mencionas son claros, así como también podemos ver **RE: Umbrella Chronicles**, **Guitar Hero on Tour**, **Sonic Secret Rings**, **Red Steel** y muchos otros más. Otra muestra es **Rayman Raving Rabbids**, que si bien salió para todas las plataformas, en Nintendo tiene una única forma de juego que lo hace el mejor de todos. Por otro lado, las franquicias de casa (**Mario**, **TLOZ**, **Metroid**, entre otras) hacen de Nintendo una compañía fuerte que incrementa su galería de videojuegos más a cada día y con mejores resultados.

Hablando de **Manhunt 2**, éste es un título fuera de lo convencional y maneja una trama extravagante, quizá fuera del gusto de muchos, pero para Rockstar se traduce como una buena oportunidad de posicionar un videojuego. La primera entrega (que no salió para Nintendo y dudo que se haga un *remake* para Wii) fue diferente a la secuela, siendo la segunda la que detonaría toda una campaña negativa por su contenido tan sugerente. Pero si lo juegas tomando en cuenta que es un juego de video, una historia fantasiosa y que sólo es por pasar un rato, te mantendrá entretenido, claro, debes tener criterio amplio para tolerar las diversas situaciones y acciones que se viven a lo largo de la historia de **Daniel Lamb**.

Si contemplamos que el juego pudo salir al mercado a pesar de las censuras y logró que no sea tan cortado en su idea original, no dudo que Rockstar esté planeando una tercera entrega, tal vez ya pensando en las cosas que puede o no hacer y quizá enfocando el juego más a la acción y buen *gameplay* que a los puntos escandalosos. Así que el tiempo dirá la última palabra, aunque si a esas vamos, sería mejor que la compañía se decida y nos envíe una edición de **Grand Theft Auto**, ¿no crees?



MH2 es uno de los títulos que más controversia ha causado al llegar a una plataforma de Nintendo; otro ejemplo fue **Conker's Bad Fur Day**, donde se describía la historia de una ardilla bastante parrandera y con imaginación muy elevada.

¡Saludos, mi estimado y distinguido **Dr. Mario**! Soy lector fiel de la revista desde el año dos, ¡sí, la portada **Teenage Mutant Ninja Turtles** que trajo un champú!, pero es la primera vez que te escribo por unas cuantas dudas:

1.- Aunque en la Consola Virtual del Wii ya están disponibles títulos de RARE como **Donkey Kong Country** y sus secuelas, ¿veremos también los éxitos del N64 **Golden Eye 007**, **Conker's Bad Fur Day** y **Perfect Dark**?, ya que al momento no han mencionado nada y los títulos disponibles para dicha consola hasta ahora son sólo de Nintendo.

2.- Aprovechando la carta, ¿qué pasó con las fotos en la revista No. 4, año 17, del análisis de **Okami** y otras secciones de ese mismo número? Se ven borrosas y distorsionadas. ¿Qué ocurrió?

Espero tu respuesta, ya que los títulos que menciono en la primera pregunta fueron de los que disfruté más en esa consola.

José Luís Gordillo Argüello
Vía correo electrónico

Vaya que tienes buena memoria, amigo. Hay juegos como **Donkey Kong Country** que, aunque fueron desarrollados por RARE, los derechos de los personajes pertenecen a Nintendo, caso diferente es **Golden Eye**, **Conker´s Bad Fur Day** y **Perfect Dark**, pues estos últimos pertenecen directamente a RARE; es por ello que no se han incluido dentro de la Consola Virtual, pues Microsoft ahora tiene la última palabra sobre RARE y al parecer no tienen planeado que revivirían a esos clásicos juegos del N64.

Unos **Pikmin** malintencionados llegaron aquí a la redacción de la revista Club Nintendo en plena madrugada, cambiaron nuestros archivos y pusieron unas imágenes de dudosa calidad... digital. Ya en serio, tuvimos un problema de esos que "no vuelven a ocurrir" y por desgracia, algunas de las fotos salieron "pixeleadas" o borrosas como tú lo describes; fue un error de imprenta que, efectivamente, ya no pasará. Te ofrezco una disculpa por ese error a ti y a todos nuestros lectores que estoy seguro sabrán comprender esa falla.



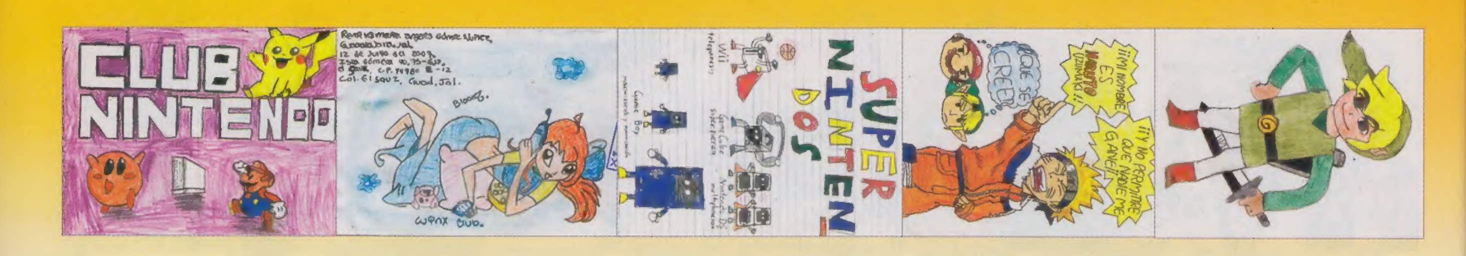
Al parecer **Bart** siempre ha causado que las portadas tengan un toque especial; en ésta se le puede ver volando, presentando su nuevo juego para el NES **Bart vs The World**. Por si tal título se te hiciera poco, publicamos lo que fue nuestra primera entrevista con el máximo genio de los videojuegos, el señor Shigeru Miyamoto.



Club Nintendo poco a poco se iba colocando más en el gusto de los videojugadores mexicanos, y para responder a su apoyo, en este número se vio un aumento en las páginas de la revista, lo que nos permitió hablarte de juegos que causaron furor, como **Mario Paint**, **Mario Kart** e inclusive un especial de **Chun-Li** de **Street Fighter II**.



Las peripecias del **Coyote** tratando de atrapar al **Correcaminos** llegaron a nuestras páginas a finales de 1992, donde también te dimos algunas revisiones interesantes, por ejemplo de **Adventure Island**, o artículos especiales, en esta ocasión dedicado a **Blanka**, en el cual te mostrábamos la mejor manera de usar sus movimientos.



¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Qué tal estás? Es la primera vez que escribo y primero que nada, quiero felicitarlos por la revista ya que con ella me he librado de muchas dudas. Aunque tengo unas más...

1.- ¿Habrá otro juego de **The Legend of Zelda** para Wii?, porque me he fijado que para cada consola sacan 2 juegos de **The Legend of Zelda**. De ser así, ¿cuándo saldrá?
2.- ¿Es cierto que habrá un juego de **Kid Icarus**?
3.- ¿**Rock Band** tendrá algún tipo de conexión Wi-Fi?

Javier Abraham Ramírez
Cd. Juárez, Chihuahua

¡Qué tal, Javier! Nosotros podríamos pensar que sí, pues el Wii se presta para crear otra historia de **Link** apoyándose completamente en las características del sistema, sin embargo, quien tiene la respuesta es Nintendo y por ahora no se ha dicho ni pizca sobre una nueva entrega. No en todas las consolas existieron dos títulos de **The Legend of Zelda**; el NES, N64 y GameCube sí tuvieron esa característica, pero el SNES no. En el caso de portátiles, el GB se quedó sólo con **Link´s Awakening**, mientras el Game Boy Color tuvo un *remake* del antes mencionado más los hechos por Capcom (**Oracle of Seasons/Ages**). En el GBA, tuvimos **Minish Cap** y un *remake* del de SNES. Para el NDS apenas va en la primera entrega. De hecho, si recuerdas, **Crossbow Training** fue una misión adicional de **Link** para el Wii, así que podemos considerarla como la segunda entrega, sin embargo, sería agradable contar otra aventura completa de **TLOZ** para esta generación; ojalá Miyamoto y Nintendo piensen lo mismo.

El rumor de **Kid Icarus** se produjo a raíz de su incursión en **Super Smash Bros. Brawl**, viendo la introducción en la historia de Subspace Emisary, además que es un personaje que luego de tantos años en el olvido, merece una nueva aventura (su última incursión fue en el Game Boy Clásico); en Internet han puesto portadas falsas de lo que sería la entrega de Wii, pero como bien debes saber, no son oficiales. Esperemos que Nintendo se anime y haga algo ya sea para el Nintendo DS o Wii.

La espectacularidad de **Rock Band** se ve limitada un poco, pues no tiene opción de conectarse a Internet; con ello no te será posible descargar nuevos *tracks* de audio, así como competir contra tus amigos o el resto del mundo tal como lo hacemos comúnmente en **Guitar Hero**. Recientemente, EA anunció que lanzará a la venta unas compilaciones de canciones que venderá por separado a (según se ha dicho) un precio razonable.

¡Hola, amigos de la mejor revista de juegos! Les envió esta carta para externarles una queja contra los desarrolladores o quienes sean responsables de dos juegos: **Dragon Ball Z Tenkaichi 3** y **Victorious Boxers Revolution**. Los juegos en sí son geniales, pero tienen un solo problema y yo no me explico por qué sucede esto, ya que en las mismas versiones de los juegos de Japón vienen con los temas originales de las series, los cuales son excelentes, y en cambio, a América llegan con unas mugres de temas que a veces es mejor jugar con la tele en *mute*, así se disfruta mejor el juego y no es por exagerar, ya que los temas que traen son muy malos, especialmente el **Victorious Boxers Revolution**, siendo que esa serie tiene unas canciones que le darían un gran valor al juego; y para qué decir de **Dragon Ball Z Tenkaichi 3**. Sin nada más que comentar, me despido esperando que me respondan esta pregunta ya que me tiene bastante enojado.

Hernán Domínguez
Chile

Cuando jugué la versión japonesa de **Star Fox 64**, sentía como si fuera parte real del equipo; la intensidad de las voces te atrapaba en la acción, más reales, mucho más emotivas; en la versión americana, el tono fue menos impetuoso

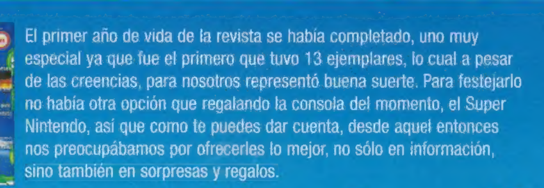
No te enojes, Hernán. Recuerda que el que se enoja pierde. Sé muy bien que para los verdaderos fans, es un crimen capital que las compañías le hagan cambios de una versión a otra, en este caso de la original japonesa a la americana. Han ocurrido cambios drásticos, recortes de escenas, censura, cambio de *tracks* de audio y un gran etcétera que no sólo afecta a los juegos, sino también a las películas, videos, cómics y mangas, entre otros. En algunos casos se debe a los derechos de cada material, así como al factor temporada, es decir, si en Japón una serie va adelantada y en América sigue en su fase básica, pues ocurre lo que en **Naruto Clash of Ninja Revolution**, que retiraron personajes y escenarios porque aquí aún no habíamos visto (según dicen ellos) a tales protagonistas.

Lo bueno es que no pasa en todos los casos, pero sí afecta a grandes franquicias como **DBZ**, y siendo tan reconocidas, es evidente que muchos se den cuenta y sientan que no es la versión tal como la esperaban y sí, hay veces que algo tan básico como un cambio de ambientación sonora afecta, pues estás acostumbrado a escuchar los clásicos temas que ponen al máximo tu adrenalina al momento de pelear, y cuando te lo cambian por un *track* "x" no te sientes tan inmerso en el juego. Esperemos que esto cambie y que en títulos tan icónicos no ocurra, o al menos que lo hagan cada vez más sutil.



La expansión para **Rock Band** (Wii) tendrá por nombre **Rock Band Track Pack Volume 1** e incluirá 20 nuevas canciones para que incrementes tu galería musical de este título; se ha comentado que se trata de juegos independientes, por lo que no necesariamente deberás tener el disco de **Rock Band** para utilizar el **Track Pack**.

¡Hola, **Dr. Mario**! Espero que las consultas no te estén agotando demasiado como para no salvar **Peach**, ¡je, je, je! En fin, quiero hacer algunas preguntas sobre el **Guitar Hero on Tour** que saldrá para el NDS. Soy un gran fan de dicha franquicia, así que como no tengo Wii,



El primer año de vida de la revista se había completado, uno muy especial ya que fue el primero que tuvo 13 ejemplares, lo cual a pesar de las creencias, para nosotros representó buena suerte. Para festejarlo no había otra opción que regalando la consola del momento, el Super Nintendo, así que como te puedes dar cuenta, desde aquel entonces nos preocupábamos por ofrecerles lo mejor, no sólo en información, sino también en sorpresas y regalos.



El Caballero de la oscuridad engalanó nuestra portada al inicio del segundo año, de hecho fue el primer superhéroe que tuvo dicho honor en Club Nintaendo. De los juegos más interesantes de los que te presentamos análisis o consejos aquella vez tenemos a **Super Mario Kart**, **Robocop**, **Zelda A Link to the Past**, **Prince of Persia**, **River City Ramson**, en fin, por variedad no quedaba, además de que seguíamos hablando de los personajes del legendario **Street Fighter II**.









pues el único **Guitar Hero** que me podré comprar es el **On Tour** pero tengo algo que no me deja dormir. ¿El **Guitar Hero on Tour** tendrá conexión Wi-Fi? Y una cosa más. He visto la imagen de **GH on Tour** que tienen en el número de mayo, en el que el dispositivo de juego cabe perfectamente en el DS Lite. Yo tengo un Nintendo DS normal (el primero), y como los tamaños comparados son diferentes, pues esta es mi teoría.
Si le metes un cartucho de GBA al DS Lite no entra completamente y al NDS normal sí. Lo que digo es que tal vez no quepa en el DS normal y eso me mortifica. ¿El dispositivo tendrá algo especial para que pueda jugarse en ambos? Por favor, contesten mi pregunta para ver si lo compro o no.

Postdata ¿Por qué ahora Nintendo cree que todos tenemos DS Lite como para que me mortifique por este problema?

Luis Javier Sánchez
Vía correo electrónico

Desafortunadamente, mi amigo, **GH on Tour** no cuenta con conexión Wi-Fi (si fuera así estaríamos aún más emocionados), pues se limita al juego local, es decir, podrás participar con o en contra de uno de tus amigos a través de la conexión inalámbrica local del Nintendo DS; obviamente, cada uno de ustedes necesita su propio juego de **Guitar Hero on Tour**, así como el accesorio Guitar Grip; aun así, es un éxito seguro para el DS.

La gente de RedOctane seguramente pensó bien las cosas antes de limitar su mercado, y por ello **GH on Tour** sí es compatible tanto con el NDS tradicional como con el rediseñado (Lite); lógicamente si tienes el Lite, te será más cómodo por las cuestiones de volumen o dimensiones. Para terminar, no es que Nintendo piense que todos tenemos DS Lite, hay accesorios que sólo funcionan en éste, pero otros como el **Web Browser** que quizá conoces, tienen las dos opciones, comprar el dedicado al Lite o preferir el del NDS común.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás en el reino champiñón? ¿Cómo está tu hermano **Luigi**? ¿**Rosetta** está viviendo en el reino o en tu lujoso castillo? ¿Cómo está la bella e inteligente Princesa **Daisy**? Bueno, es hora de las dudas.

1. ¿Es cierto que es ilegal descargar juegos de consolas de Nintendo en Internet?; si no lo es, ¿me pueden decir una página para descargar más juegos y emuladores?
2. ¿Por qué no colocan otras secciones más divertidas en la revista? ya está aburriendo que desperdicien páginas en juegos que son totalm[illegible]eos.
3. ¿D[illegible] en qué página puedo hablar para [illegible] de a los creadores de la franquicia de **The Legend of Zelda**? Porque tengo buenas ideas para un juego que será un éxito.

PS Cuida a la Princesa **Daisy**

Gerberth Cochaji
Vía correo electrónico

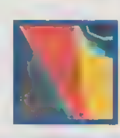
El reino anda bien, un poco de calor veraniego pero nada que no solucione un jugo de frutas tropicales con unos cuantos hielos. Mi *brother* está reparando su *kart*; como una vez lo dejé en sexto lugar, dice que hubo mano negra. **Rosetta**, por su parte, sigue en una galaxia muy, pero muy lejana, igual y otro día paso a visitarla, pues recientemente ella vino para echarse unas carreritas en *Go Karts*. Con respecto a **Daisy**, ella está igual de bien en su reino y claro, aquí cuidaré que ningún bellaco la moleste.

Totalmente cierto, no podemos negar que haya *roms* en la red, pero sí es un hecho que es ilegal descargarlos porque estarías violando los derechos de autor de las respectivas marcas. Hay algunos que ya son de dominio público (muy pocos y muy viejos), pero en general los de Nintendo siguen protegidos por derechos de autor; mejor descárgalos a través de la Consola Virtual, así será cien por ciento legal.

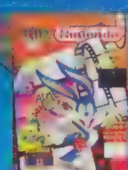
Procuramos darle espacio a la mayoría de juegos, con gustos variados para todo tipo de jugadores, pero créeme, aquí en CN tratamos de ofrecerte secciones de interés y que disfrutes al máximo cuando las leas, como la de Arcadias, que retomamos recientemente, u otras que incluyen temas variados que te amplían el *background* de tus videojuegos favoritos. Si tienes propuestas, no dudes en enviarlas por correo tradicional o electrónico, y si son interesantes, las pondremos en práctica. Puedes entrar al sitio www.nintendo.com y escribirles a ellos que son Nintendo of America; y si los astros se alinean correctamente y tu idea es buena, tal vez sea tomada en cuenta.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Dennis Purata: Tampico, Tamaulipas
Ignacio Rodríguez: Iquique, Chile.
Claudio Mazzioli, Caracas, Venezuela.
Alan Elizalde, Toluca, Edomex
Ian Perulhat: México, DF.
Octavio Romero. México, DF.
Ángeles Gómez: Guadalajara, Jalisco.
Miguel Enríquez: México, DF.
Lilian Andrea Ayala Galindo.
Jorge Chávez: Aguascalientes, Ags.
Arturo González. Monclova, Coahuila
Ricardo Maldonado; La Huerta, Jalisco.
Hugo Guzmán; Cerro Azul, Veracruz.
Spirit.
Alexis Purata Tampico, Tamaulipas



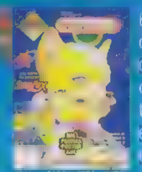
El rombo de la portada
Nos fuimos "a fondo" para ocultar el rombo.



Los juegos de los **Tiny Toons** han sido tan buenos que volvieron a aparecer en la portada, acompañando análisis de **Punch Out!** y **Batman Returns**. Si tenías algunas dudas acerca de la nueva aventura de **Link**, aquí todas eran resueltas, y te enseñábamos cómo usar la fuerza de **Zangief** contra sus oponentes.



Uno de los más grandes avances de aquellos años fue el Chip FX para los juegos del Super NES, que permitía gráficos en 3D; su debut quedó marcado porque representó el nacimiento de una de las sagas más grandes que tiene Nintendo, **Star Fox**. Además te presentamos todo lo visto en el CES de Las Vegas de aquel 1993.



El número de lectores crecía mes a mes, por lo que se decidió volver a incrementar la cantidad de páginas, además de ofrecer un póster para que pudieras decorar tu cuarto demostrando tu pasión por Nintendo. El juego del mes era **Star Fox**, por lo que seguimos mostrándote todos sus detalles y uno que otro secreto.

CN RETOS

Bienvenidos una vez más a Los Retos, sección que está dedicada a superarnos día con día; en esta ocasión tenemos bastantes retos nuevos que nos han hecho llegar y que seguro te van a dejar sorprendido, pero con una gran motivación por mejorarlos.

Super Smash Bros. Brawl
Wii

El mes pasado te mostrábamos un récord de 146 enemigos vencidos en la modalidad *Endless Brawl*, pues bien, hemos recibido uno mejor de nuestro amigo "Kensuo", del Distrito Federal, quien usando a **Lucas** derrotó a 162, así que hay nueva marca por superar.

Guitar Hero III: Legends of Rock
Wii

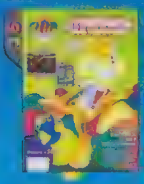
Hace un par de meses te mostramos los récords de este juego en la dificultad Medium, pero ahora Francisco Miguel Pacheco "Krauser", de Monterrey, Nuevo León, nos ha mandado sus marcas dentro del modo Expert, que a continuación te mostramos.

Canción	Puntuación
Stricken	413,872
Cult of Personality	229,351
Cliffs of Dover	170,653
Number of the Beast	193, 931
One	285. 102
Raining Blood	128,368
Monsters	254,490
Before I Forget	281.544
Cherub Rock	422, 363
Pride & Joy	244,887
Welcome to The Jungle	226.467
Paint it Black	241,830
When You Were Young	261,087
Bulls On Parade	259, 068
Closer	263, 473
Don't Hold Back	210, 207
Radio Song	173, 450
Ruby	141,242
She Bangs The Drums	210,497
My Curse	203, 856
Hier Kommt Alez	280,920

Canción	Puntuación
Stricken	413,872
Cult of Personality	229,351
Cliffs of Dover	170,653
Number of the Beast	193, 931
One	285. 102
Raining Blood	128,368
Monsters	254,490
Before I Forget	281.544
Cherub Rock	422, 363
Pride & Joy	244,887
Welcome to The Jungle	226.467
Paint it Black	241,830
When You Were Young	261,087
Bulls On Parade	259, 068
Closer	263, 473
Don't Hold Back	210, 207
Radio Song	173, 450
Ruby	141,242
She Bangs The Drums	210,497
My Curse	203, 856
Hier Kommt Alez	280,920
Can't Be Saved	240,542
Avalancha	330,655
Take This Life	210, 770
The Way It Ends	260,568
Sunshine of Your love	220,959
Barracuda	187,384
Reptilia	155,591
Miss Murder	206,326

Naruto Clash of Ninja 2
GCN

Este juego de Cubo sigue dando horas de diversión a muchos de nosotros y una clara muestra es el marcador que ha obtenido Carlos Rioja "Chaud" dentro de la modalidad Score Mode, donde usando a **Sasuke** ha llegado a 999, 999 puntos, lo que le ha permitido alcanzar el rango de **Hokage**. Por razones obvias este marcador es imposible de superar, pero puedes igualarlo con varios personajes, lo que lo haría más valioso, así que ya sabes, cuando lo logres, asegurarás tu lugar en esta sección.

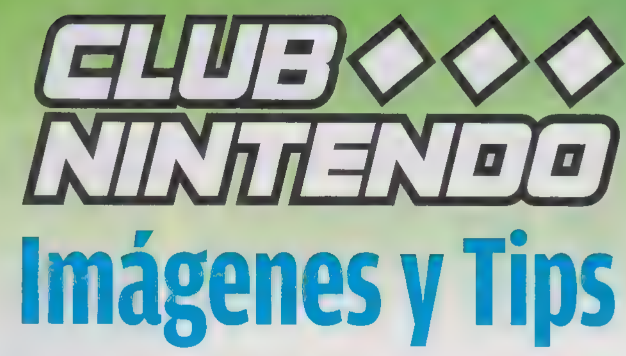


De los personajes más originales que hemos presentado en portada sin duda que se encuentra **Bubsy**, un felino que llegaba con todo en una divertida aventura para el Super Nintendo, por desgracia no tuvo la continuidad que merecía. Los grandes juegos seguían apareciendo en racimos para las consolas de Nintendo, como muestra clara tenemos **Cybernator**, **Alien 3** o **Mega Man 5**. Como detalle curioso, te presentamos una entrevista con la gente de Sony.

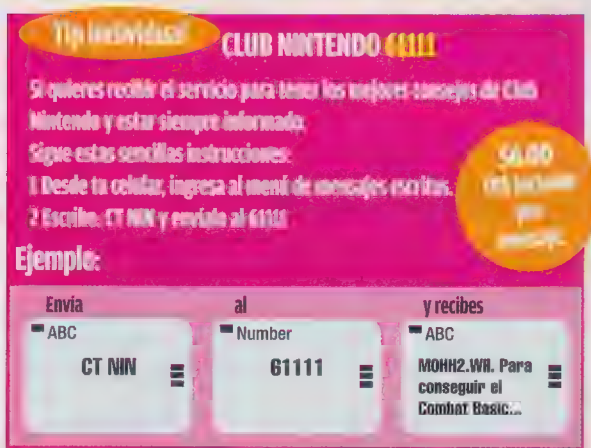


Llegábamos a la mitad del año, pero por todos los lanzamientos parecía que nos encontrábamos en la época navideña. Todo mundo estaba sorprendido por el extraordinario **Battletoads** que aparecía no sólo para el NES, sino también lo hizo posteriormente para el Super Nintendo y hasta para el Game Boy. Como reportajes especiales te hablamos acerca de dos grandes de los juegos de pelea, **Mortal Kombat** y **Street Fighter II Turbo**, que se acercaban al SNES.


CN móvil
TEXTEA
21111


CLUB NINTENDO
Imágenes y Tips


Paquete Tips
CLUB NINTENDO 21111
Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111
Ejemplo:
Envía
ABC
CT NIN
al
Number
21111
y recibes
ABC
FALSBA. Para entrar al nivel 04...


Tip Individual
Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
Ejemplo:
Envía
ABC
CT NIN
al
Number
61111
y recibes
ABC
MOHH2.WR. Para conseguir el Combat Basic...


Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Speed Racer The Videogame (Wii)
Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)
Sonic Riders: Zero Gravity (Wii)
Medal of Honor Heroes 1 (Wii)
Okami (Wi)
Golden Eye: Rogue Agent (NDS)
Medal of Honor: Heroes 1 (Wii)
Finding Nemo (GBA)
The House of the Dead 2 & 3 Return (Wii)
Ice Age (GBA)


Ejemplo:
Envía
ABC
CT FOTO
C393
al
Number
31111


Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111
Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.
$15.00 IVA incluido
Ejemplo:
Envía
ABC
CT LOGOCOLOR
C402
JUAN
al
Number
31111
FELIPE
SUSANA
EDUARDO
PAOLA
ROBERTA
SERGIO
PILAR
CHUCHO
JULIO
MARTHA
CARLOS
MIRIAM

El regreso del Príncipe de las Tinieblas

Castlevania® Order of Ecclesia

La saga de **Castlevania** es una de las más queridas de la industria; desde su nacimiento en el NES no ha dejado de sorprendernos, sobre todo las versiones en 2D, donde mantiene su esencia y por lo visto también son las favoritas de su creador, Koji Igarashi, puesto que ha anunciado una nueva entrega para el Nintendo DS, lo que sería el tercer capítulo en llegar a la portátil.







Obviamente la versatilidad del sistema permite crear aspectos que en otras consolas sería imposible; esta es la razón por la que creemos que esta serie sigue apareciendo en NDS. El nombre de esta nueva aventura será **Castlevania: Order of Ecclesia**; no se sabe exactamente en qué orden cronológico se situará (aunque honestamente ya no importa tanto), pero lo que se ha comentado es que el protagonista no será algún **Belmont**, sino una mujer de nombre **Shinoa**, quien espera poner fin a la vida del famoso Conde.

No se ha dado a conocer una fecha oficial para su lanzamiento, pero de acuerdo con lo avanzado que va el proyecto, es casi un hecho que este mismo año lo podamos disfrutar; de cualquier modo los mantendremos informados.



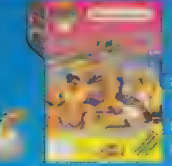
2008 KADOKAWA SHOTEN

Un nuevo ritmo invadirá tu Wii

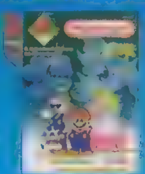
Uno de los animes más famosos de Japón, a pesar de tener dos años de haber terminado, es **Haruhi Suzumiya No Jutsu**, la serie de una chica algo especial que junto con otros personajes como **Kyon** o **Yuki**, crea la Brigada S.O.S. para buscar misterios alrededor del mundo.

La historia es increíblemente buena, un argumento bastante original que se nos relata a lo largo de 14 capítulos, pero curiosamente mucha de su fama no se la ganó por la historia, sino por una coreografía que los personajes realizan de un tema conocido como "Hare Hare Yukai". El baile fue tan famoso, que muchas personas lo imitaban... pero eso ha quedado atrás, ya que Kadokawa Shoten ha anunciado que este año saldrá para Wii un juego de baile.

Seguro que será un gran éxito, pero existe un pequeño problema... no se sabe si llegará a América, pero tomando en cuenta que han arribado muchos juegos de anime, hay buenas posibilidades de que así sea, por lo pronto sólo nos resta cruzar los dedos; mantente pendiente de próximas ediciones, donde te contaremos de todo lo que nos enteremos en torno a **Haruhi Suzumiya**.



Lo que en el número anterior era una promesa, en éste ya era toda una realidad, **Street Fighter II Turbo** llegaba al Super Nintendo, pero esta vez acompañado de otro grande de Capcom, nos referimos a **Final Fight 2**, del cual obvio te dábamos nuestras impresiones. No cabe duda que se vivía una de las mejores épocas de la industria.



Pasaba el tiempo y con el llegaba otro CES (Consumer Electronic Show), del cual te traíamos todos los detalles del evento en este número. La portada es una de las más recordadas, no sólo porque representaba uno de los mejores juegos para el Super Nintendo, **Super Mario All Stars**, sino también por los brazos tipo "**Popeye**" de **Peach**.



Mortal Kombat aparecía en el sistema casero de Nintendo, la mala noticia fue que se vio censurado para que pudiera ser recibido por todo tipo de jugadores. La guerra de consolas en aquellos días con Sega estaba ganada, pero si alguien tenía dudas, todo se aclaraba en un gran reportaje titulado "La verdad en 16 *bits*"; fue un gran número.

Hasta que el cuerpo aguante

Después del éxito que tuvo **Dance Dance Revolution Hottest Party** para Wii, Konami quedó tan satisfecha que ha anunciado una secuela, que hasta ahora sólo es conocida como **DDHP2**. Como muchos saben, esta serie es un simulador de baile el cual disfrutamos mediante un tapete en el que debemos seguir los patrones que nos marque en pantalla.

Aparecerá para varias plataformas, pero la versión de Wii es la más atrayente de todas debido a la interacción que propone con el Nunchuk y el Wiimote, en el que también debemos mover los brazos, lo que te hará jugarlo por horas debido a lo divertido que resulta, sin que te des cuenta habrán pasado horas.

Las opciones de juego serán las mismas que hemos visto hasta la fecha en la serie, desde juego libre hasta un tutorial para que aprendas a moverte por el tapete como todo un profesional; su lanzamiento está programado para el último tercio del año, así que estás a tiempo para hacer las invitaciones para tus amigos a tu nueva fiesta.



Un nuevo mundo nos espera...



Este mes les tenemos una noticia que ha tomado a todos por sorpresa, se trata de un nuevo juego que Sega publicará bajo el nombre de **MadWorld**, un título exclusivo para Wii que robará la atención de propios y extraños debido a su contenido el cual será clasificado como *Mature*.

Wii es una consola que todas las personas pueden disfrutar, y este juego lo viene a demostrar; en **MadWorld** se propone un estilo en exceso violento, donde controlamos a un experto en armas que debe terminar con todo lo que encuentre a su paso (aún no se conocen detalles de la trama principal); el estilo gráfico nos recuerda mucho a **Killer 7** o **No More Heroes**, es decir, estará diseñado en *Cell Shading*, pero a diferencia de las aventuras antes mencionadas, sólo habrá dos tonalidades: blanco y negro.



En esos dos colores verás todos los elementos en pantalla, excepto uno, la sangre, que tendrá su color habitual rojo, lo que servirá para acentuar las escenas de violencia, que, dicho sea de paso, no serán para nada repetitivas. Podrás eliminar a tus enemigos de varias formas, con una sierra, tirándolos al vacío, o sacándoles el corazón.

Por todo lo anterior, **MadWorld** se ha colocado como uno de los juegos más esperados para lo que resta del año, aunque, eso sí, si aún no eres mayor de edad deberás esperar para probarlo. Te dejamos con algunas imágenes del juego para que te des una idea de lo que te espera en esta nueva propuesta de Sega.

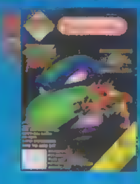
Lost in Blue llega al Wii

El objetivo principal de **Lost In Blue** es dar al jugador una sensación de soledad, donde nada es obvio, es decir, no ves cursores sobre objetos para saber que de ellos puedes obtener algún beneficio, sino que todo lo tienes que descubrir mediante pruebas, lo cual es sumamente entretenido, ya que además de la habilidad para desplazarte por la isla, deberás mostrar tu nivel de creatividad.



Lo mejor de todo es que la interacción se logra mediante el Wiimote, permitiendo una sensación aún más real que la vista en NDS; ojalá que más compañías tomen este tipo de iniciativas y lleven series de la portátil de doble pantalla al Wii, un buen ejemplo podría ser **The World Ends With You**, de Square Enix.





CN profile

Vega

Un peleador con estilo

Vega es uno de esos personajes que crean una división muy marcada en los jugadores; hay quien cree que es lo máximo, mientras otros lo odian a muerte. Esto se debe más que nada a que es un peleador tanto ágil, como letal; sus movimientos son rápidos y puede ser una pesadilla en las manos de un videojugador experimentado, y por esta razón decidimos incluir a este raro individuo en esta sección para darle el reconocimiento que se merece.

Uno de los cuatro señores de Shadaloo

El conocido ninja español debutó en **Street Fighter II: The World Warrior** como uno de los cuatro jefes finales, y por ende, no podía ser seleccionado para jugar con él. Su gracia y velocidad en sus movimientos lo convertían en un adversario digno de reconocerse, e inclusive hay quien tenía más problemas combatiéndolo a él, que al mismísimo **M. Bison**. Ya que estamos en esto, cabe recordar que en Japón, **Vega** era conocido como **Balrog** y el boxeador era **M. Bison**, pero temiendo una demanda por parte del controvertido Mike Tyson, se cambiaron los nombres para la versión americana. A partir del juego **Street Fighter II: Champion Edition**, **Vega** pudo ser elegido y ha permanecido como uno de los combatientes reglamentarios de esta clásica saga de Capcom.

El hombre de la máscara -y la garra- de hierro

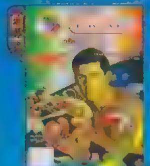
[illegible]

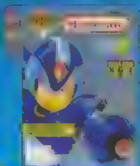


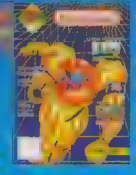
¡Olé!

-En la poco aceptada película de **Street Fighter**, **Vega** fue uno de los pocos personajes que conservaron mejor su concepto; fue interpretado por Jay Tavare y tiene solamente tres líneas en toda la cinta, las cuales pronuncia cuando su rostro no se ve en pantalla.

-En el anime *Street Fighter II: The Animated Movie*, **Vega** tuvo la voz de Richard Cansino en la versión americana y la de Kaneto Shiozawa en la japonesa.



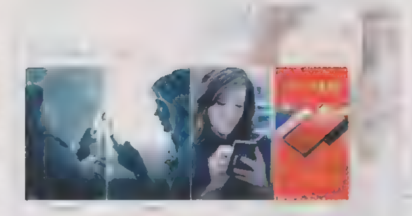





CLUB NINTENDO
MEGAMAN
STARFORCE™
LEO
© 2007 Capcom

Log@n in

Por Toño Rodríguez



Estamos de nueva cuenta iniciando una edición más de Lognin. Para esta ocasión Wii Fit se llevó la nota, ya que Nintendo realizó presentaciones y lanzamientos en las ciudades de México y Nueva York. Además conocemos los diseños utilizados en las series de autos de carreras en los Estados Unidos con el patrocinio del juego en cuestión. Y como nota aparte, un nuevo site oficial sobre el Nintendo DS está disponible en Internet para que lo cheques.

iplayforme.com El nuevo sitio

Nintendo ha lanzado un nuevo portal en Internet dedicado al Nintendo DS en el que aparecen tres actrices famosas de los Estados Unidos. Aquí podremos ver algunas fotos y videos de Liv Tyler, America Ferrera y Carrie Underwood jugando algunos títulos de la línea Touch Generations de Nintendo.

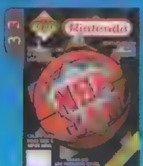
Esto es parte de la campaña de la compañía en la cual se busca seguir expandiendo la audiencia hacia los videojuegos de Nintendo. ¡Checa la página!

Wii Fit, presente en las series Nascar e Indy 500

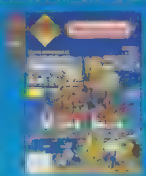
Estos son los diseños de los autos que participaron en las dos series que se llevaron a cabo en los Estados Unidos por un lado, el auto número 40, que estuvo en la serie Nascar, y por el otro el bólido número 16, que rodó en una de las carreras más famosas del mundo del automovilísmo; la Indy 500. Este coche fue parte del equipo de Chip Ganassi, una de las escuderías más ganadoras en Norte América.

Los afortunados pilotos que corrieron estos autos son: Serie Nascar, Sterling Marling, dos veces ganador de la Daytona 500; Serie Indy 500, Alex Lloyd, quien debutó en esta serie. Hace algunos números tuvimos en Club Nintendo la aparición de otro vehículo patrocinado por Nintendo en la serie Nascar; en esa ocasión los colores y diseño estaban basados en el Wii. Parece que se está convirtiendo en una tradición ver a Nintendo en las pistas.





Los videojuegos cada vez más tomaban importancia en el mundo, al grado de que el CES se celebraba un par de veces al año, en aquella ocasion te platicábamos todo lo acontecido en el CES 94. De las secciones que más han gustado, tenemos El tema del mes, donde todos los lectores opinaban acerca de diversos asuntos, en aquel entonces la polémica generada por la censura de **Mortal Kombat** fue el encabezado de dicha sección, donde pudimos ver tanto opiniones a favor y como contra.



Como te hemos comentado, **Street Fighter** fue un fenómeno como pocos, asi que cuando se estrenó su versión "Super", no perdimos la oportunidad de que apareciera en nuestra portada; lo curioso es que fue su versión para Arcadia, pero no creemos que alguien se haya quejado por esta situación. Si estabas atorado en **Jurassic Park** de SNES te preparamos un Curso Nintensivo para que pudieras completarlo sin ningún problema.

Nintendo presenta y lanza el Wii Fit en dos ciudades

Durante mayo ocurrieron dos eventos alrededor de **Wii Fit**, uno fue en la ciudad de México y otro en Nueva York. El de nuestro país tuvo como motivo el presentar a la prensa este nuevo título de Nintendo; hay que mencionar que la gente de Nintendo de América estuvo en México para hacer el evento personalmente. El de la ciudad de Nueva York fue en la tienda Nintendo World y se llevó a cabo el día 19 de mayo; ahí la gente pudo comprar anticipadamente el **Wii Fit**, ya que la fecha oficial para todos los establecimientos fue el 21 del mismo mes. Entérate a detalle lo que ocurrió en las sedes.

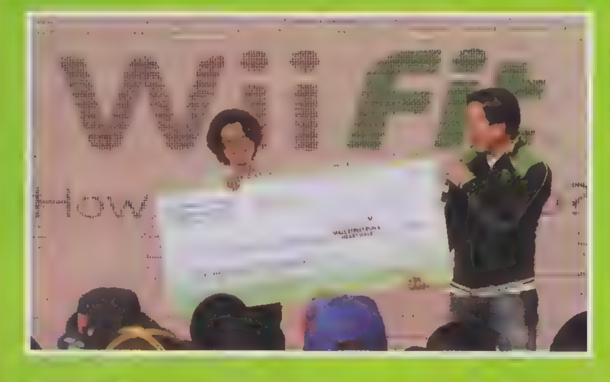
Wii Fit™

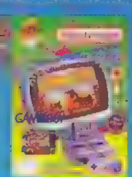






Bill van Zyll, gerente general para Latinoamérica de Nintendo fue el encargado de presentar **Wii Fit** en México. Primero vimos una demostración por parte de un experto de NOA, después todos los medios presentes pudimos probar la "Tabla de Balance" con diversos ejercicios. Fue un muy buen evento. Es importante que Nintendo realice estos esfuerzos en Latinoamérica. No sólo México fue parte de esto, también más países del área tuvieron esta presentación.

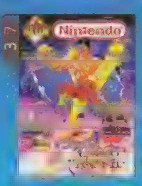




El SNES recibía uno de los periféricos más famosos de todos los tiempos, el Super Game Boy, que te permitía disfrutar de los títulos del sistema portátil en tu SNES.
de 1994 estaba cerca , por lo que te prepa-



El Chip FX resultó un gran avance para la industria, **Star Fox** fue todo un suceso, y en este número te presentamos **Stunt Race FX**, el segundo juego que usaba el famoso Chip.
hablando de SSF, esta vez en su versión



Si, otra portada de **Super Street Fighter II**, esta vez sí correspondía a la versión de SNES, que dicho sea de paso, es la mejor conversión que se haya logrado hasta la fecha, apo-
consola de 16 bits. El rombo de esta edición



JUEGOS

Envía: CN JUEGO +"clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO CRASH1 al 91111

Costo por juego:$30 con IVA incluido
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

























Costo por mensaje:$6 con IVA incluid

Tips de la revista

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Envía CN NIN al 61111

Trabalenguas

¿Estas dispuesto a repetirlos? Practica y reta a tus amigos.

Envía CN TRABA al 61111

Chistes

Alégrate y alégrale el día a alguien más... ¡Te morirás de risa!.

Envía CN CHISTE al 61111

Bromas

¿Estás aburrido y quieres diversión? Ríete a carcajadas.

Envía CN BROMAS al 61111

Poemas

Recibe los poemas más románticos para conquistar.

Envía CN POEMA al 61111

Curioso

¿Eres de esas personas que quieren comprobar sus conocimientos?

Envía CN CURIOSO al 61111

Destreza

Recibe y contesta preguntas de destreza mental.

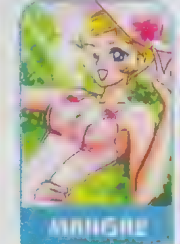
Envía CN DESTREZA al 61111

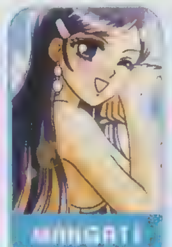
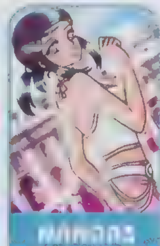
Preguntas

Recibe preguntas y respuestas que seguro te sorprenderan.

Envía CN PREGUNTAS al 61111



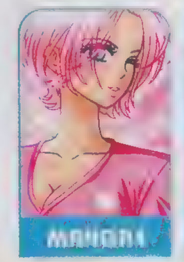


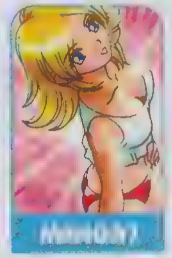
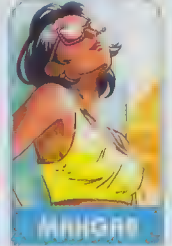



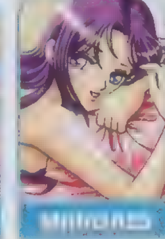


Envía: CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MANGA22 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido







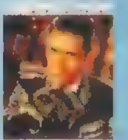

Tono real + Foto



ADO
El Tri
Clave: ADO



Gold Digger
Clave: GOLD



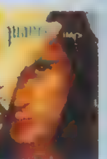
Contigo aprendí
Clave: TIRED





Muchacha triste
Clave: TRISTE

Estos celos
Vicente Fernández
Clave: CELOS



Volverte a ver
Juanes
Clave: VOLVERTE



Rompe
Daddy Yankee
Clave: ROMPE



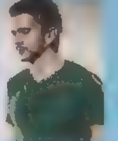
Beautiful liar
Clave: LIAR



Todo cambió
Camila
Clave: CAMBIO



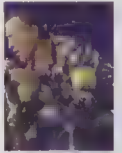
Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: RIO



Gotas de agua dulce
Juanes
Clave: GOTAS



Stronger
Clave: RELIGIOSA



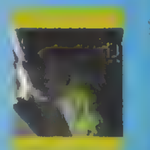
Pobre diablo
Emmanuel
Clave: POBRE



Caminando hacia atrás
Clave: ATRAS



El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: ECO



Hoy ya me voy
Clave: HOYYA

Instrucciones para descargar combo

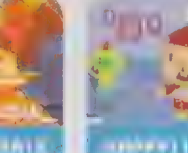
Envía: CN COMBO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN COMBO ADO al 31111

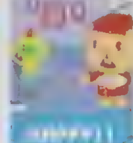
Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

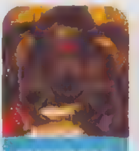


Envía: CN ANIM + "clave" al 31111
Ejemplo: CN ANIM AVATAR12 al 31111
Costo por fondo animado:$15 con IVA incluido.

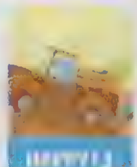














TONOS

LO MÁS NUEVO

Wanna be starting something / Michael Jackson..............WANNA1
Amante bandido / Miguel Bosé..............AMANTE1
Bruja hada / David Cavazos..............BRUJA
Estás / Nina Pilots..............ESTAS1
Perdono y olvido / Pepe Aguilar..............PERDONA1
Stop / Against me..............STOP2
Memorama / Allison..............MEMORAMA
American boy / Estelle..............AMERICAN

SUPER HITS

Vuelvo a comenzar / Timbiriche..............VUELVO1
Hate that I love you so / Rihanna..............LEJOS2
Lejos de aquí / Kudai..............WITH2
S.O.S. / Jonas Brothers..............
Touch my body / Mariah Carey..............TOUCH
4 minutes / Madonna..............4MINUTES
Love song / Sarah Bareilles..............LOVE2
Todo irá bien / Chenoa..............TODO3
Love in this club / Usher ft Young Jeezy..............CLUB1
..............ALELUJAH
Te lloré / Conjunto Primavera..............TELLORE
Conteo regresivo / Gilberto Santa Rosa..............CONTEO1
5 minutos / Gloria Trevi..............5MINUTOS
Lejos de aquí / Golem..............LEJOS1
¿Qué nos pasó? / Kenny García..............QUEPASO
No puedo olvidarla / Marco Antonio Solís..............NOPUEDO

¡PURA BANDA!

Sin tu amor / Alacranes musical..............SINTUAMOR
La culebra / Banda Machos..............CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado..............CHILLAR
A mis enemigos / Valentín Elizalde..............ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera..............INTERESADA
Se ha ido / El trono de Mexico..............SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón..............PIES2
La loca / El trono de México..............LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes..............ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes..............
Raquel / Grupo Peligro..............RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro..............GORDITA
Y tú / Los Valle..............YTU
No te me acerques más / Los Valle..............NOTE2
Cosquilleo / Cabalgata..............COSQUI
....
En la cima del cielo / Cielo Duranguense..............CIMA

REGGAETON

Ahora es / Wisin & Yandel..............ES
Ella me levantó / Daddy Yankee..............LEVANTO
Impacto / Daddy Yankee..............IMPACTO
Anda sola / Don Omar..............
Pásame la botella / Match & Daddy..............BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings..............NINA
Coolo / Pitbull..............COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel..............BAILALO
Dile / Don Omar..............DILE
Don Omar..............REGLATINO
Atrévete te, te / Calle 13..............TETE

NICK

Danny Phantom / Nickelodeon..............DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon..............DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon..............RUG
Bob Esponja / Nickelodeon..............BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon..............JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon..............ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO WANNA1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI WANNA1

Sólo lo Mejor



¡Hola! ¿Que tal? Soy tu amigo **CHAMYTO®**. Espero que después de todos los consejos que te di en el número pasado para el modo de juego on-line de **Mario Kart Wii**, no hayas tenido problemas para disfrutarlo y sobre todo hacer puntos para que subas en el ranking mundial. En esta ocasión te voy a decir cómo obtener ciertos secretos del juego, así no estarás batallando, intentando adivinar el modo correcto para lograrlos, así que pon mucha atención para que puedas conseguirlos sin ningún problema.

NUEVOS PILOTOS PARA LA COMPETENCIA

Cada que sale un nuevo **Mario Kart** trae consigo muchas sorpresas, entre ellas nuevos personajes. Todos recordamos con gusto los debuts de **Donkey Kong**, **Wario**, **Baby Mario**, y la versión para Wii no se podía quedar atrás; incluye muchos personajes que ahora mismo te explicaré cómo obtener.



Baby Daisy

Para conseguir la versión infantil de la carismática princesa **Daisy**, necesitas lograr por lo menos una estrella en cada una de las copas de 50cc; realmente no es algo difícil, pero sí tardado; te recomiendo que uses a un solo personaje para obtenerla, así te acostumbrarás a su velocidad y fuerza.

Baby Luigi

El hermano bebé de **Mario** podrá ser seleccionado para participar en las carreras una vez que logres desbloquear ocho fantasmas del equipo creador del juego en las pruebas de tiempo. Lo que se requiere aquí es sólo constancia; si lo haces bien, en una tarde puedes tener este personaje.

Variedad

Nada mejor para dar ambiente a las reuniones con los amigos que Mario Kart Wii y con una dotación de los distintos sabores de CHAMYTO®, así mientras unos juegan, el resto puede disfrutar de los tres diferentes sabores, Natural, Uva y Mandarina.



Natural





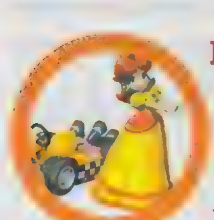
Uva



Mandarina

Dry Bones

Este enemigo ha aparecido en varios juegos de **Mario** desde el legendario **Super Mario Bros. 3** para NES, y después de su gran aceptación en **Mario Kart DS**, su participación aquí era una obligación; lo obtienes ganando la copa hoja en 100cc.



Daisy

Esta intrépida princesa viene demostrando desde hace tiempo que puede dar pelea en cualquier actividad, desde el futbol hasta carreras de karts; si no me crees, gana la copa especial en 150cc para que se una a tu plantilla de corredores.

Funky Kong

Uno de los miembros más olvidados de la familia Kong no aparecía en un juego desde su incursión en la serie **Donkey Kong Country**, pero ahora todo eso ha quedado atrás y busca recuperar su fama. Aparecerá seleccionable una vez que logres hacer surgir cuatro fantasmas de los programadores en las pruebas de tiempo.



Rosalina

Tal vez la sorpresa más agradable de los nuevos personajes para **Mario Kart Wii** sea **Rosalina**, la princesa que conocimos hace tan sólo unos meses en el extraordinario **Super Mario Galaxy**. Si deseas jugar con ella necesitas tener un archivo en tu Wii de **SMG**, después participa en 50 carreras y será habilitada.

Birdo



Uno de los enemigos clásicos de **Super Mario Bros. 2** también aparece en **Mario Kart Wii**; si quieres jugar con él debes participar en al menos 16 pruebas de tiempo, en pistas diferentes, claro está.



Bowser Jr.

El rival más odiado de **Yoshi** no podía quedar fuera de la competencia, así que si deseas verlo en acción consigue al menos una estrella de calificación en todas las copas retro. Misión difícil mas no imposible.

Diddy Kong



Después de permanecer un poco olvidado, **Diddy Kong** ha retomado su fuerza y lo podemos ver tanto en **Smash Bros. Brawl**, como ahora en **Mario Kart Wii**, para lo cual necesitas terminar todas las copas retro en 50 cc.



King Boo

Este personaje es de los más estables, para poder conseguirlo debes ganar la Copa Estrella en su modalidad de 50cc, obviamente la dificultad se encuentra en que antes debes completar otras Copas para habilitar la de Estrella, pero una vez que lo haces, obtenerlo es pan comido.

Toadette



En **Mario Kart Double Dash!!** era un acompañante de respeto gracias a su especial. Para poder elegirla hay dos modos: debes ganar 1,000 carreras en modo Wi-Fi o participar en 32 pistas en pruebas de tiempo. Creo que seleccionarás la segunda opción, ¿verdad?

Ahora sí, no va a haber pretexto para que no tengas la totalidad de los personajes del juego. Te recomiendo que juegues con todos, tanto con los que vienen desde un comienzo hasta los que vayas obteniendo; así podrás ver cuál es el que se adapta mejor a tus necesidades, además de que cuando te los encuentres en alguna carrera ya sabrás cuáles son sus desventajas y concentrarte en ellas para lograr la victoria.





PREVIO

Facebreaker



Electronic Arts



En generaciones pasadas los juegos de box siempre habían estado en la sombra, por decirlo de algún modo, nunca terminaban de ofrecer algo novedoso y hasta cierto punto se volvían predecibles (salvo contadas excepciones como **Punch Out!**); pero desde la llegada del Wii al mercado todo cambió gracias a **Wii Sports** y tanto en dicho juego como en **Victorious Boxers** se ha notado un nuevo nivel de entretenimiento que nunca se pensó alcanzar para este deporte virtual, y ahora Facebreaker de EA viene a confirmarlo. Si piensas en qué factor ha sido el importante para que hayan podido despuntar, es muy obvio que los controles del Wii han marcado la diferencia, no es para nada lo mismo apretar unos botones que mover ambos brazos para tirar golpes, sobre todo cuando se está acostumbrado a que sea un deporte semilento, al menos en videojuego.

Recobrando la fuerza

La compañía americana EA ha demostrado que el Wii es una de las consolas que más apoyo recibirá de su parte; hemos visto desde su serie **FIFA** hasta **The Sims**, pero ahora nos demostrará sus habilidades para desarrollar un videojuego de box. El primer reto que tenían era volverlo atrayente para todos los videojugadores, ya que hasta la fecha, su serie **Fight Night Round** se ha enfocado a un público maduro, conocedor del boxeo y que puede pasar varios minutos en un solo encuentro.

En **Facebreaker** no contamos con boxeadores reales, sino con personajes ficticios con un aspecto bastante peculiar, con facciones y cuerpos algo exagerados, de manera que desde que los ves te llaman la atención. Sus rostros serán pieza clave para los encuentros, lo cual es obvio ya que por ahí va a ir dirigida la mayoría de golpes, pero además porque se espera dar un toque cómico: que con cada impacto se vayan deformando hasta que ya no se pueda más y entonces caigan noqueados. Esto es un gran detalle, ya que muchas veces, por mas que golpees a un rival, pareciera que acaba de entrar al ring, de lo más fresco y estable.



Las combinaciones serán básicas para poder salir con la victoria, por lo que debes ejercitarte bien.

Ponte los guantes

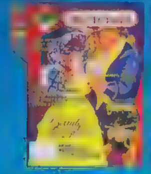
Lógicamente tanto para atacar como para defenderte vas a usar el Nunchuk y el Wiimote, pero a diferencia de juegos anteriores, se cree que aquí será mucho más rápido, para que los encuentros sean más intensos. Tal vez recuerdes la serie **Ready two Rumble Boxing** para Nintendo 64, pues bien, se espera algo similar en cuanto al *gameplay*, aunque no se ha confirmado si aquí habrá poderes especiales, lo que llevaría el juego a un buen nivel.



No tengas piedad por tus adversarios, ellos no la van a tener contigo, así que en cuanto puedas, termínalos.

Un buen oponente llegará

Facebreaker tal vez no tenga tanta fuerza como otros lanzamientos de EA, pero de acuerdo con lo que hemos visto, podemos esperar que para finales de año (que es cuando tiene prevista su salida) tengamos un excelente juego de box, pero sobre todo divertido, capaz de reunir hasta al más ajeno a este divertido concepto.



[illegible] referente a **Donkey Kong Country**, un título adelantado a su tiempo, no sólo por los increíbles gráficos que nadie podía creer, sino también porque demostraba que los juegos de plataformas aún tenían mucho qué ofrecernos. Otro de los juegos más comentados fue **Alien vs Predator** [illegible]



Todas las quejas habían quedado atrás, por fin teníamos un **Mortal Kombat** idéntico al de Arcadia, con todos los Fatalities, Babalities, Friendships, en fin, representó un paso hacia adelante en el historial de la consola y de Nintendo. La sección de Arcadias seguía siendo de las favoritas, pero en esta ocasión [illegible]os dejar descansar a **Street** [illegible]

Metal Slug 7



SNK

Una de las series referentes no sólo de SNK, sino también de los locales de Arcadias en todo el mundo es sin duda **Metal Slug**, que comenzó hace más de diez años como una parodia de los juegos de guerra, haciéndonos ver todo desde una perspectiva humorística, pero teniendo siempre como carta fuerte su excelente *gameplay*, que hacía del juego todo un deleite para los que gustamos de ir a jugar a las "maquinitas". Pero ahora, con **Metal Slug 7** para Nintendo DS, podremos disfrutarlo en cualquier lugar, desde la fila de las tortillas hasta en las horas libres en la escuela. Dile adiós a esos momentos de aburrimiento con este nuevo juego de SNK.


Antes de que inicie cada misión recibirás una explicación de lo que debes hacer; pon mucha atención.

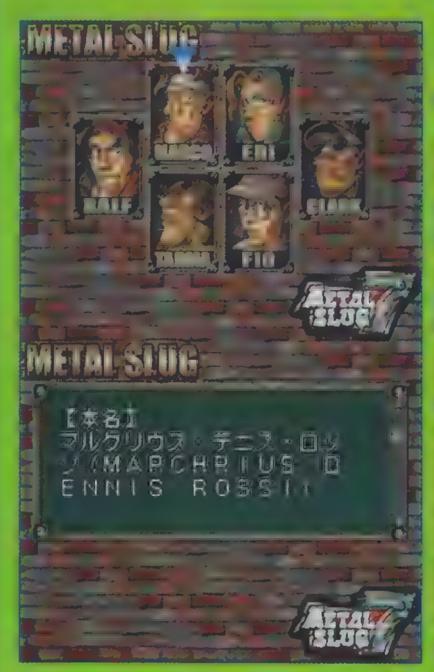
Lo anterior es algo que seguro dejará felices a los fans, ya que si recuerdan, en la versión que se adaptara para Game Boy Advance se contaba con una barra de energía, algo verdaderamente terrible ya que no sólo facilitaba el título, sino que incluso provocaba que los jugadores no se esforzaran tanto como en los juegos originales. Si un disparo te toca, estás fuera; esa es la premisa del **Metal Slug**, esencia que se mantendrá intacta en esta nueva edición. Por cierto, cabe mencionar que el juego tendrá personajes especiales, como **Ralf** y **Clark** de la serie KOF.


Los vehículos especiales seguirán siendo parte importante del juego; úsalos en momentos complicados.

Buscando nuevos horizontes

Todos sabemos que el Nintendo DS es la consola más popular del planeta; las grandes compañías han presentado títulos sorprendentes, por lo que ahora toca el turno a SNK de hacerlo. El anuncio tomó por sorpresa al medio, **Metal Slug 7** en exclusiva para NDS; esto parecería un aviso normal si no fuera porque nunca había ocurrido que la serie principal apareciera en consolas antes que en Arcadias, es más, tal vez no salga en dicho sector; esto nos debe dar una idea de la confianza que tienen en la plataforma, así como de lo especial que puede ser este juego.

Para quien no haya jugado un **Metal Slug** antes, podemos decirles que se trata de un juego de guerra al estilo de **Contra** pero con toques de comedia a cada paso, es decir, no se muestran los hechos de manera cruda. Desde que comienzas todo se resume a disparar y a esquivar, pero no de una manera mecánica, sino que realmente tienes que estar muy concentrado si no quieres terminar todas tus vidas en un pequeño trayecto de algún escenario.



La elección de personaje nunca había estado tan competida, desde clásicos hasta especiales.



Las granadas son una manera perfecta para vencer a los enemigos finales.

¿Nuevo armamento?

Lo que resulta hasta el momento un misterio en cuanto al *gameplay* es saber si va a utilizar las ventajas del sistema, lo cual sería lo más lógico, pues de otro modo no se justificaría su aparición exclusiva. Cualquier información que nos enteremos al respecto se las haremos saber de manera oportuna. **Metal Slug** es una gran franquicia y seguro que le irá bien, por lo que esperamos que por fin SNK saque alguna versión de **The King of Fighters** para Nintendo DS.



Adventure Island llegaba al Super Nintendo, y aunque no tuvo el mismo éxito que su versión de NES, si era excelente. Lo más destacado de [illegible]



DK Country es uno de los mejores juegos de todos los tiempos, de eso todos estamos seguros: su simpleza, diversión, reto y asombrosos gráficos generados en ACM (Advance Computer Modeling), todo un clásico que seguro tienes en [illegible]



Sin darnos cuenta por tantas noticias, llegó el tercer aniversario, en el que, como siempre, [illegible] solo llegaban al SNES, sino que también el Game Boy recibía algunas muestras del género, siendo uno de los más recordados **Samurai Showdown**, todo un éxito de las Arcadias.-

GAMEVISTAZO

WALL-E

THQ



En una realidad no muy lejana...

La historia es la misma que hemos visto en la película, pero si no has tenido la oportunidad de verla, te la comentamos brevemente; la cinta nos plantea un problema por todos conocido, la contaminación, pero a niveles insospechados, en el que la basura está por todos lados, el planeta ya no es ni la sombra de lo que alguna vez fue, de modo que los humanos plantean una solución, la cual es realizar una limpieza total.





La variedad en las misiones es de lo mejor que tiene el título, cada ambiente está perfectamente bien diseñado, logrando que la monotonía no sea parte de la historia que vivirás.

El plan suena bien, sobre todo porque no lo harán ellos, sino pequeños robots mientras los humanos salen del planeta a esperar a que sus creaciones terminen el encargo. Por desgracia algo sale mal y un corto circuito deja inservibles a casi todos los robots, excepto uno de nombre **Wall-E**, quien sin pensar mucho en la situación, comienza a ejecutar la función para la que fue programado: limpiar el mundo... pero al parecer no será nada sencillo.

Esto es tan sólo el comienzo de la trama, la cual, cabe mencionar, es muy buena. Para el videojuego se ha decidido adoptar el género de aventura, en el que deberemos guiar a **Wall-E** y a otro robot de nombre **EVE** por varios escenarios, tanto en la Tierra como en el espacio, cada uno con elementos que los convierten en un divertido reto que debes completar. El uso del Wiimote no es tan novedoso como se pudiera esperar, salvo contadas acciones, en las que no se nota alguna interacción que sobresalga o que no se haya visto antes, lo cual tampoco es para armar una tragedia.



En lo que va del año hemos visto varias películas bastante interesantes como **Iron Man** o **Hulk**, obviamente ambas han sido adaptadas a videojuego (de muy buena manera, por cierto), pero ahora toca el turno de **Wall-E**, la nueva cinta de Disney, que promete seguir con esta buena racha de títulos para la consola casera más popular del mundo, es decir, el Wii. Pero bueno, veamos un poco de lo que nos ofrece THQ con este juego, que desde su anuncio ha generado expectativas debido sobre todo a que la película es sorprendente.



Explora bien tu ambiente para que no tengas problemas con los objetivos a completar.

Por un mundo mejor

Wall-E es un buen juego, tomando en cuenta, claro, que está enfocado a los pequeños jugadores, así que no creas que vas a encontrar niveles llenos de intensa acción o desafíos que exijan demasiada habilidad; simplemente es un título divertido, que complementa de muy buena forma la experiencia de la cinta, que como ya te comentamos, es increíble.

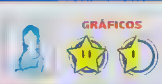


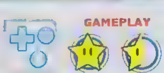


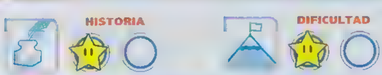


KUNG FU PANDA

SE HAN CONVOCADO A LOS ANIMALES MÁS PODEROSOS DEL PLANETA, TODO TIPO DE FEROCES COMBATIENTES QUE DEMOSTRARÁN SUS HABILIDADES EN LAS ARTES MARCIALES, PERO... NO TODOS SON TAN HÁBILES. KUNG FU PANDA NARRA LA HISTORIA DE UN GLADIADOR POCO ORTODOXO QUE DEBERÁ ENFRENTARSE A SI MISMO PARA LIBERAR SU FURIA INTERIOR EN UN AMBIENTE TRIDIMENSIONAL DEL WII.



GRÁFICOS

SONIDO



GAMEPLAY
HISTORIA

DIFICULTAD

RANKING CN 6.5

¡PREPÁRATE PARA LA PELEA!

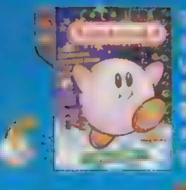
Las películas de animalitos en CGI ya son casi una tradición, especialmente cuando hablamos de una compañía como Dreamworks; en esta ocasión nos traen la comiquísima historia de un panda que se cansa de que todo mundo lo [illegible] volverles un par de golpes. La cinta, denominada **Kung Fu Panda** está dirigida por John Stevenson y Mark Osborne, y nos dejó una buena impresión cuando por fin tuvimos la oportunidad de verla. Como ya es costumbre también, los medios aprovechan la popularidad de la película y crean la parafernalia para los fans, y por supuesto, los videojuegos basados en la trama del celuloide no se iba a hacer esperar.

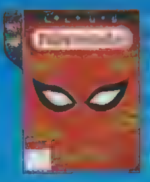




UN PANDA CON DECISIÓN

La historia de **Kung Fu Panda** es la misma que la de la cinta; tú tomarás el papel de **Po**, un aprendiz de cocinero fanático del kung fu, quien se siente deprimido porque sus características físicas lo definen como uno de los seres más perezosos de la antigua China. Cuando un malvado guerrero llamado **Tai Lung** escapa de prisión, las profecías dicen que alguien de nombre **Po** es "el elegido" y salvará a toda la gente. Decidido que él es de quien habla la leyenda, el panda se entrena con el maestro **Sifu** para demostrar su valía. Como podrás notar, esta historia no se va a ganar el premio de la academia por originalidad, pero al menos cumple su cometido y es más que nada un pretexto para situar una serie de experiencias chuscas y que nos divirtamos con las peripecias de **Po** y sus amigos.







[illegible] portada que se publicó no era la que se tenía contemplada de inicio. En él presentamos el cómic de [illegible]

Compañía: **Activision**

Desarrollador: **XPEC**

Categoría: **Acción**

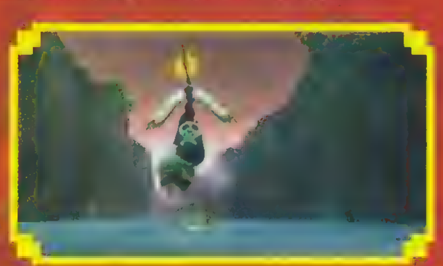




La jornada comienza...

[illegible]





La unión hace la fuerza

[illegible]

- A pesar de pertenecer al orden de los carnívoros, los pandas se alimentan en un 99% de bambú.
- El panda es una especie en peligro de extinción y es reconocido como un símbolo de China, al igual que el dragón.
- Los pandas pueden llegar a pesar hasta 115 kilos y vivir 30 años en cautiverio.

El mundo de Kung Fu Panda

[illegible]



Los expertos comentan...



MASTER

Después de un sinfín de adaptaciones de películas a videojuegos, creí que con **Kung Fu Panda** veríamos lo mismo, un artículo más de mercadotecnia, pero por fortuna no es así, lo que no quiere decir que sea excelente, pero por lo menos cumple bien con su cometido, o sea, el de divertirnos. El Wiimote fue utilizado de buena manera, aunque un poco más de interacción no le hubiera caído nada mal. Lo recomiendo sobre todo para los pequeños jugadores que van iniciando en este mundo.

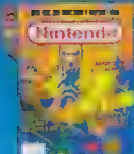


CROW

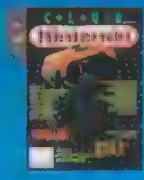
Si lo que buscas es un título que visualmente vaya acorde a la película, esta es tu opción. Como podrás notar en las imágenes, los cinemas son fieles adaptaciones del filme, claro, al momento de entrar en el gameplay cambiará bastante, sin embargo, conserva una vista nítida. La forma de juego es de acción aventura, necesitarás explorar diferentes sitios y completar ciertas tareas que estarán basadas en la cinta de Dreamworks y otros tantos exclusivos para el videojuego.

PANTEÓN

A pesar de que se trata de una adaptación de una película, **Kung Fu Panda** es una aventura bastante interesante que te mantendrá entretenido por un buen rato. La trama está basada directamente en la de la película, así que no esperes algo tan distinto. Lo que sí tengo que admitir es que mantuvieron el nivel de comicidad de la cinta, y esto hace más divertida la experiencia de jugar en el Wii con este singular personaje caracterizado por el genial Jack Black. Lo recomiendo para todas las edades.



El mundo de las Arcadias contaba con mejores exponentes en aquellos años, por lo que otra portada dedicada a uno de sus juegos más populares no era sorpresa. Hablamos de **Dark Stalkers**, juego que introdujo nuevos detalles al género. Los reportes de eventos importantes seguían presentes, en esta ocasión del ACME 1995, el cual era una expo de los juegos que llegarían en los meses siguientes para Arcadias, en el cual pudimos conocer muchas novedades.



Después de muchos meses de rumores, por fin te presentábamos detalles y especificaciones tanto del Virtual Boy como de sus primeros juegos; seguro que en aquel entonces nadie se imaginaba que en poco tiempo se convertiría en un artículo de colección debido al poco apoyo que recibió de parte de los desarrolladores. El cómic de **Street Fighter** seguía siendo un hit, la historia cada vez se ponía mejor, y para aumentar el fenomenor, seguíamos con la informacon de **SF Zero**.

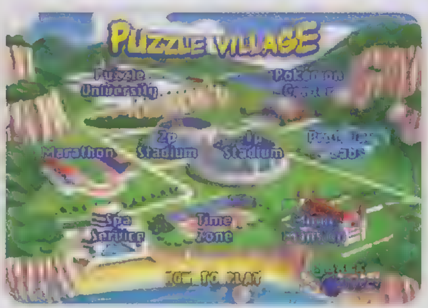
Pokémon Puzzle League Nintendo 64

El Nintendo 64 se caracterizó por un detalle en especial; a pesar de no poseer tantos juegos de cada género, alguno de los que tenía siempre eran considerados de los mejores de la generación o incluso de todos los tiempos. Un buen ejemplo de lo anterior lo tenemos con **Pokémon Puzzle League**, un título increíblemente divertido que apareciera para el sistema en septiembre del año 2000 y que hasta nuestros días resulta una de las opciones ideales para las reuniones con los amigos.

No se trata de un juego nuevo de *puzzle*, sino de una adaptación del famoso **Paneru De Pon**, que vio la luz en Japón en 1995 para el Super Famicom y que posteriormente saliera para el SNES bajo el nombre de **Tetris Attack**; pues bien, para las nuevas generaciones se decidió retomarlo pero con nuevos personajes y, obvio, los **Pokémon** eran la opción perfecta para que se lograra colocar dentro de los favoritos de los jugadores.

La mecánica del título es sumamente sencilla; aparece un rectángulo al estilo **Tetris** con varios cuadros de colores, los cuales debes desaparecer para ganar tus encuentros; esto lo logras al juntar mínimo tres del mismo color de forma vertical u horizontal; pero lo realmente interesante viene al momento de crear jugada en cadena, es decir, que con un solo movimiento puedas desaparecer varios bloques, lo que provocará un gran castigo para tu rival, ya sea el CPU o un amigo. Sin duda es un título genial que debes poseer a como dé lugar.







Art of Fighting Neo Geo

A mediados de los años 90 existió un "boom" de los juegos de pelea ocasionado en gran medida por **Street Fighter**; desfilaron decenas de títulos del estilo, pero obviamente no todos eran buenos o podían dar pelea al rey del género; de entre los pocos que sí lo consiguieron tenemos **Art of Fighting**, título desarrollado por SNK y que con base en un *gameplay* diferente logró ganarse sus fans, además de aportar algunos extras para los siguientes juegos de ésta y otras compañías.

La historia era la siguiente: un sujeto desconocido de nombre **Mr. Big** rapta a **Yuri Sakazaki**, por lo que su hermano **Ryo** y su amigo **Robert** se dan a la tarea de ir en su rescate, sin saber que su padre, **Takuma**, también ha ido en su auxilio. La trama se pone mejor cada vez que avanzas, sobre todo porque es de los pocos juegos que antes y después de enfrentar a tu adversario maneja diálogos para que comprendas mejor lo que está pasando.

De las innovaciones que manejó **Art of Fighting**, tenemos una barra de energía interna, la cual es la que indica si puedes o no usar poderes especiales; si abusabas de ellos podías quedar indefenso en momentos clave, por lo que era necesario cargarla a cada instante para evitar las sorpresas. Recomendamos este juego no sólo para los seguidores de las peleas, sino incluso para todos a los que les guste conocer acerca del origen de los videojuegos, ya que este título propuso muchas ideas que hoy en día se siguen utilizando en varios títulos.













SUSCRÍBETE A REVISTA CONDORITO NACIONAL E INTERNACIONAL

EE.UU.
EUROPA
VENEZUELA
COLOMBIA
MEXICO
PARAGUAY
BOLIVIA
ECUADOR
PERU
URUGUAY
CHILE
ARGENTINA

¡Tú eliges el lugar...Condorito pone el humor!

Contáctanos: suscripciones@televisa.cl
Call Center: 56 (2) 4605853

Consulta por el valor de tu suscripción internacional



Streets of Rage 3 Sega Genesis

Dentro de los juegos de acción de sidescroll, uno de los más famosos es sin duda **Final Fight** de Capcom, pero otro de los que forjaron dicho estilo fue **Streets of Rage**, título diseñado por Sega para Genesis, y que sin duda marcó a toda una generación debido a lo grandioso de su forma de juego acompañada por personajes muy variados, que hacían de **Streets of Rage** todo un suceso. Por todo lo anterior el juego tuvo un par de secuelas, y es precisamente de la tercera parte de la que te vamos a hablar en esta oportunidad.

En esta ocasión la paz parecía reinar en las calles, pero **Mr. X** y su sindicato están listos para intentar tomar de nuevo el control de la ciudad, pero por fortuna contamos con algunos valerosos peleadores que no permitirán que eso ocurra; nos referimos a **Axel**, **Skate** y **Blaze** (quien sin duda era la favorita de los jugadores), quienes deberán hacer frente a los aliados de **Mr. X** para lo cual cuentan con un gran repertorio de movimientos.

Lo mejor de **Streets of Rage** lo encontrábamos en los valores de los personajes, tanto enemigos como companeros teniar valor en su cuerpo prácticamente todo el tiempo, de forma que podías golpearlos mientras saltaban o se encontraban en el suelo, lo que aumentaba tus opciones de combos, ahora bien ada personaje contaba con diferentes caracteristicas nicas mientras que **Axel** y **Skate** eran muy fuertes **Blaze** -aunque no contaba con tanta fortaleza era más rápida, así que debías elegir muy bien a tu peleador para que no tuvieras problemas al momento de enfrentar a los jefes finales, lo que tambien aumentaba la diversión







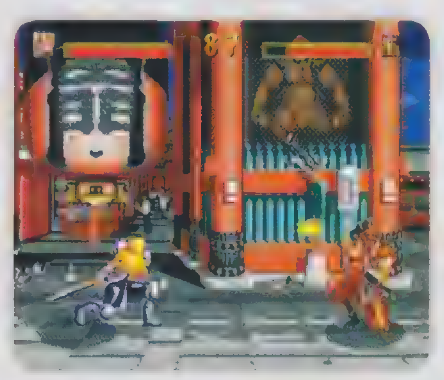
World Heroes Neo Geo

Un juego de los legendarios de las Arcadias, que quizá no alcanzó la popularidad de otras series de SNK como **Fatal Fury** o **Art of Fighting**, pero es un título excelente que gracias a la Consola Virtual podrás recordar o probar si eres demasiado joven y no lo conociste en sus días de gloria. El sistema de juego que usaba no era muy distinto del visto en esos días, elegías a un personaje y después debías vencer a quien te pusieran enfrente en dos de tres rounds para poder enfrentarte a un jefe final.

Si lo vemos así, no pareciera ser algo diferente, pero donde se notaba su originalidad la teníamos en cuanto al diseño de los personajes; imagina, podías elegir de entre un experto de artes marciales, un robot, dos ninjas, una chica que maneja la espada y hasta un monje... o sea que por variedad no paraba. Por si esto fuera poco, los poderes especiales de cada peleador eran muy vistosos, no al grado de **Marvel vs Capcom** obviamente, pero para la época realmente le daban emoción a los encuentros.

Para completar la historia podias elegir dos opciones distintas, duelos normales, en locaciones al aire libre o bien un Death Match. Esta segunda opción te llevaba a afrontar duelos dentro de un ring, pero no uno cualquiera, sino que aquí había desde minas explosivas hasta rejas electrificadas, todo para hacer de la pelea no sólo un duelo de fuerza, sino también de estrategia, ya que debías calcular tus movimientos para no caer en las trampas del escenario una opción bastante novedosa que se mantuvo en exclusiva por siempre en esta serie lástima que no se exploto más











ARCADIAS
Altered Beast

Bienvenidos sean una vez más a esta sección que poco a poco vuelve a colocarse como una de sus favoritas; en esta ocasión vamos a platicarles sobre todo un clásico de los años 80, por lo que los videojugadores mayores seguro se pondrán felices al recordar esos años de gloria. El título en cuestión es **Altered Beast** de Sega, juego que llenara los locales de Arcadias allá por 1989. Si no lo conociste, en este artículo te enterarás del porqué de su fama.



Una nueva propuesta

Hace años, los juegos de Arcadia se limitaban a *Shooters*, por lo que su estreno provocó una revolución en el entretenimiento al que estábamos acostumbrados; de cierta manera fue el precursor para los juegos *Beat 'em Up*.

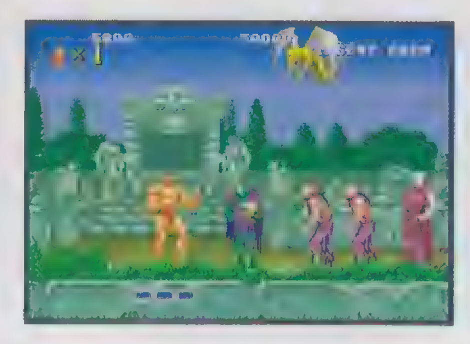


Antes de entrar en detalles jugables veamos un poco de la historia: en ella representas a un centurión, pero no a uno cualquiera. En su tiempo de vida fue tan bueno y tan temible que ahora ha sido resucitado por **Zeus** para que rescate a su hija **Athena** de las garras de una horda de demonios. La misión no es fácil, pero tiene la capacidad para lograr eso y mucho más, por lo que los enemigos que enfrentarás no se van a quedar de brazos cruzados esperando a que les pegues.

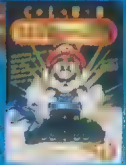
Para encargarte de tus enemigos puedes usar tus piernas y brazos de diversas formas, ya que los ataques te pueden "caer" en cualquier sentido. La movilidad es algo lenta, pero no en el sentido malo de la palabra; debido a lo pausado del ritmo, puedes calcular muy bien tus saltos y embates, de manera que falles lo menos posible a la hora de las batallas.

La clave del éxito

Todo lo anterior colaboró para que **Altered Beast** lograra despegarse del resto de juegos de la época, pero sin duda la pieza fundamental era el hecho de que podías transformarte en diferentes tipos de bestias para afrontar más relajado la aventura. Para transformarte era necesario que obtuvieras el ítem indicado, lo cual lograbas al golpear algunos enemigos; al reunir tres se completaba la metamorfosis.







Iniciaba 1996 y con él una nueva era, el N64 había llegado por fin y te teníamos un reportaje especial con todas las imágenes de los títulos por venir, desde **Super Mario 64** hasta **Pilotwings 64**, realmente un ejemplar muy especial, que además de todo conmemoraba el número 50 de Club Nintendo en el gusto de los videojugadores.



Aún no nos reponíamos de la impresión de haber conocido el potencial del N64, cuando Nintendo nos mostró el fruto de su alianza con Square, **Super Mario RPG**, título desarrollado en ACM que contaba con una historia épica como pocas, donde nacieron personajes míticos como **Mallow** o **Geno** que nos dejaron grandes enseñanzas.



Gohan y **Goku** aparecieron en la portada de este número dedicado al Space World; lo raro del asunto, es que en ese momento nadie los conocía, al grado de que muchas veces contamos la historia del anime en el **Dr. Mario** de la revista. También te comentamos los primeros detalles de **Killer Instinct 2** de Arcadia, todo un suceso.

Las bestias en que podías transformarte eran un lobo, un dragón, un tigre y un oso, y en cada una de ellas tenías, además de un mayor poder, habilidades distintas; por ejemplo, como lobo podías correr al mismo tiempo que atacabas, y como dragón se te permitía volar y electrocutar a tus rivales.



Para impedir que se produjeran errores en el desarrollo, no podías convertirte en el monstruo que quisieras, pues cada escena tenía a su bestia; esto quizá te parezca algo negativo, pero así se aprovechaba realmente el entorno para resaltar las cualidades de tu bestia.



Una civilización antigua

Toda la trama se realiza en la Grecia antigua, por lo que no faltarán las grandes construcciones como templos o coliseos en la escenografía del juego, que dan un toque especial; aunque también tendremos pantanos, cavernas, incluso stages bajo nieve, donde las inclemencias del tiempo harán más difícil el avanzar. Cada una tiene a sus propios enemigos, los cuales se acoplan al tipo de bestia que estés usando, es decir, si estás empleando al dragón, van a salirte adversarios que puedan volar o al menos saltar mucho.



Cuando termines cada nivel, aparecerá la imagen del que a la postre será tu enemigo fino, el cual mediante un hechizo te quitará todos los poderes que hayas obtenido, de modo que el siguiente stage deberás comenzarlo de cero.

El juego es muy divertido, resulta un verdadero reto para tu habilidad, además de que debes planear muy bien cómo enfrentarás a los enemigos finales; pero sin duda como más se disfruta es cuando lo juegas con un amigo o hermano, así es, el título permite que dos personas estén en la partida al mismo tiempo, logrando combinaciones importantes para lograr avanzar. Era clásico que uno de los dos se mantuviera adelante, mientras que el otro iba cuidando las espaldas, todo un trabajo de equipo.

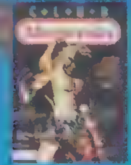
El legado

Un título así no podía quedarse en las Arcadias solamente, por lo que poco tiempo después de su salida fue adaptado a varias consolas caseras, entre ellas para el Famicom, donde por raros motivos la calidad del juego no fue la esperada; la adaptación la hizo una compañía de nombre Asmik, quizá su poca experiencia fue la culpable de tan pobre adaptación, donde entre muchos detalles que fueron cambiados, tenemos la rutina con el jefe final.

Actualmente puedes encontrar **Altered Beast** en su versión original para la Consola Virtual, de modo que no hay pretextos para no conocerla, pero sobre todo gozarla; juegos como éste son los que se extrañan, lo tenían todo, diversión, emoción y sobre todo reto; no cualquiera podía terminarlos, realmente tenías que concentrarte para conseguirlo. Ojalá pronto esté de vuelta en una nueva aventura, ya sea para Wii o para Nintendo DS.



Esta es una escena del final del juego, todo un referente en los locales de Arcadia.



Diddy Kong Quest marcó época en la revista gracias al excelente curso Nintensivo que te mostramos mes a mes de este título. **Killer Instinct 2** era una realidad, en ese entonces te explicamos las nuevas características que se aplicarían para que estuvieras listo al momento de llegar a tu local de Arcadias favorito. De los mejores reportajes de esta edición, está el reporte de nuestro viaje a Digipen, la primera escuela de programación de videojuegos, que en ese entonces se encontraba en Canadá.



El éxito taquillero **Toy Story** llegaba al Super Nintendo en una adaptación que se recordará por su difícil control más que por otra cosa, pero bueno, en este número te contamos de muchos juegos como **Super Mario RPG**, **NHL Hockey**, **Tetris Blast** o **Killer Instinct II**. Como reportajes especiales te presentamos de nueva cuenta las novedades del ACME en su edición 1996, además de un extenso recorrido por las oficinas de Electronic Arts donde Gus nos explicaba la utilidad del *Motion Capture*.

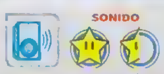

CLUB
NINTENDO
MEGAMAN
STARFORCE
DRAGON

CON LA INSPIRACIÓN DE LA PELÍCULA Y LA EMOCIÓN DE LAS CARRERAS, LA RECIÉN ESTRENADA COMPAÑÍA (EN VIDEOJUEGOS) WARNER BROS. INTERACTIVE, NOS PRESENTA ESTE TÍTULO DE CARRERAS.

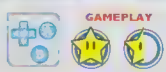
SPEED RACER: THE VIDEOGAME



GRAFICOS



SONIDO

GAMEPLAY



REPLAY VALUE



DIFICULTAD



RANKING CN 7.0

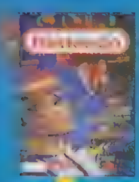


La peculiar historia de **Meteoro** (como se le conoció a **Speed Racer** en México) regresa este 2008 como una de las proyecciones más ambiciosas del cine y, por supuesto, Warner Bros. Interactive no desaprovechara la oportunidad de ofrecernos la adaptación a videojuego para el Wii y Nintendo DS. Se trata de un concepto específicamente diseñado en las carreras de alta velocidad, con escenarios futuristas y pistas que bien podrían haber formado parte en alguna entrega de **F-Zero**. Si quieres enterarte de todos los pormenores de este videojuego, así como de qué tan apegado está con respecto al filme, te invitamos a que te abroches el cinturón y presiones el acelerador a fondo para echarle un ojo al siguiente artículo.

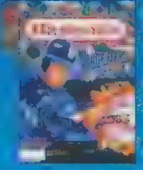
ENTRA EN UN MUNDO DE ACCIÓN Y PELIGRO DE ALTO OCTANAJE

Speed Racer: The Videogame es una de las propuestas interesantes que la división de juegos de video (Warner Bros. Interactive) ha concretado como una de las tantas proyecciones que tiene para el futuro cercano. Si recuerdas, recientemente hemos dado a conocer las aventuras de **Lego Batman**, título que también es desarrollado por Warner y nos da un marco aún más extenso de las capacidades de esta compañía en crecimiento (en el ramo de los videojuegos). **Speed Racer** llegará tanto al Nintendo DS como al Wii, aunque en esta revisión nos enfocaremos más al de consola casera.




[illegible]


[illegible]


[illegible]

Compañía: **Warner Bros. Interactive**
Desarrollador: **Sidhe Interactive**
Categoría: **Carreras**

1 - 4




Go, Speed Racer! Go!

El juego fue desarrollado por Sidhe Interactive en el caso del Wii y básicamente se trata de acción en la pista de carreras, además tendrás la oportunidad de [illegible] a grandes velocidades para enfrentarte a numerosos oponentes en las batallas conocidas como "Car-Fu", en las cuales no sólo tendrás como objetivo llegar a la meta, sino también conservar la integridad física tuya y de tu auto, pues cada uno de tus adversarios no se tentará el corazón para [illegible] con la fama y sed de victoria que los caracteriza. ¿Recuerdas las impresionantes saltos, giros y ataques que aparecían en la serie de TV o en la misma película? Pues aquí también podrás realizarlos con diversos comandos simples que le darán una nueva perspectiva al juego... claro, hasta **Michael Knight** se sentiría impresionado luego de ver lo que el Mach 5 puede hacer.





A diferencia de la serie, para el videojuego y la película utilizaron pistas más futuristas, similares a las vistas en los juegos de F-Zero o Extreme G.



Deja que la adrenalina fluya libremente, adéntrate en las pistas de **Speed Racer** y prepara tus [illegible] enemigos y aprovechar el mejor momento para hacer que ellos sean los que salgan de curso.

El mundo de las carreras futuristas en tu Wii

Obviamente, el videojuego tiene mucho que ver con la película, pues las carreras son una fiel fotografía de los imponentes escenarios que viste en la pantalla grande; claro está que también cuenta con un poco de historia, pero créeme, aquí la simplificaron para, como diría [illegible], darle menos [illegible] y más acción. Podrás seleccionar de entre 19 diferentes corredores (así es, no porque en el título del juego diga **Speed Racer**, significa que será el único piloto disponible), cada uno con un tipo de auto distinto tanto en equipo como en capacidad de velocidad, aceleración y estabilidad. El objetivo, como ya debes imaginarte, no es simplemente probar los caballos de fuerza de tu vehículo, sino ganar la [illegible] World Racing League Cup, a la que sólo los mejores pilotos pueden llegar.

¿Sabías que...?

* El juego está basado en la reciente película escrita y dirigida por los hermanos Wachowski (Andy y Larry), quienes saltaron a la fama por la trilogía Matrix y tienen en su portafolio guiones para cintas como **Assassins** (Stallone y Banderas) y **V for Vendetta** (Weaving y Portman).

* El juego contará con el talento de voz de los actores que pudiste ver en la película, como Emile Hirsch en el papel de **Speed Racer**, **Matthew Fox** como **Racer X** y Christina Ricci como **Trixie**.



Tal como ocurrió en **Mario Kart Wii**, para **Speed Racer: The Game** tendrás diferentes modalidades de control, una de ellas es a través del Wiimote puesto en posición horizontal, la otra, utilizando la Wii Wheel para dar un sentimiento mayor de realidad al pilotear un vehículo. Con esto, sentirás la experiencia de los giros y piruetas vistos en las secuencias del filme mediante el impulso de las ruedas del T180 de **Speed** (o **Meteoro**) en la última creación de la familia **Racer:** el Mach 6. Por supuesto, la intensidad de la velocidad y control los sentirás en cualquiera de los autos T180 de los demás pilotos, incluyendo al misterioso **Racer X**, **Trixie** y otros tantos que hayas visto en la cinta o en la serie de televisión.



Nadie que se llame videojugador podrá olvidar jamás este mes, en especial el día 30, que fue cuando saliera por fin el Nintendo 64; después de tantas promesas y atrasos estaba en nuestras manos, un mundo nuevo se abría ante nosotros, y lo mejor es que estábamos en el mejor asiento, el de la diversión. Te presentamos unos *tips* de **Scooby Doo**, aunque pensamos que por la emoción de leer lo más nuevo de **Pilotwings 64** hasta ahorita debes saber que venían.



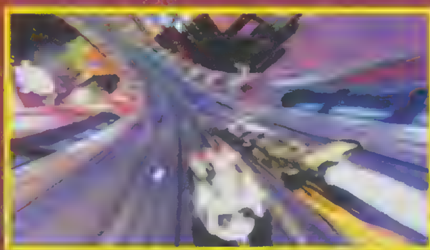
Star Wars llegaba al Nintendo 64 con su capítulo **Shadows of the Empire**, todo un clásico de la consola. Entre las noticias más destacadas de esta edición, tenemos el anuncio de **Mortal Kombat Trilogy** para la máquina de la diversión; como puedes darte cuenta no había licencia que no se estuviera desarrollando para los 64 *bits* de Nintendo. En esta ocasión los *tips* fueron de **Super Mario 64**; seguro que muchos de ustedes completaron las 120 estrellas gracias a esta guía.



¿Cómo se ve, juega y escucha?

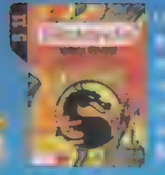
Gráficamente, **Speed Racer** cuenta con escenarios vistosos, sitios futuristas que nos remontan mucho a franquicias como **Xtreme G**, **F-Zero** o **WipeOut**, pistas bien definidas y estilizadas en tres dimensiones que te adentran al mundo del automovilismo extremo. De cierta forma, es como si tú estuvieras controlando al Mach 5 de la película; la calidad gráfica se empata notablemente y así [illegible] instante de la carrera, por lo que no sentirás brincos inoportunos en la pantalla.



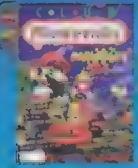


[illegible] otro intento de película hecha videojuego, no obstante, sentimos que en Sidhe Interactive lograron [illegible] das y llegando directo a lo importante, la velocidad. Se trata de un juego de carreras intenso, con múltiples pistas futuristas (aunque no tantas como quisiéramos). Las opciones de control nos agradaron, se siente bien controlar al Mach 5 o a cualquier otro vehículo, y no como en otros juegos, donde la respuesta al control no es tan exacta. En cuanto al sonido, el renombrado compositor Winifred Phillips creó un *soundtrack* original para el videojuego, fusionando estilos del rock clásico y retro que fluirán por cada circuito en **Speed Racer**.

En el videojuego encontrarás muchos vehículos que posiblemente no viste en la película, así que tendrás la oportunidad de checar si realmente el Mach 5 es en verdad tan bueno como lo presentan en la serie, o si hay otro que lo supera.









INSTRUCCIONES

2. Para servicios MULTIMEDIA debes tener configurado el Servicio de WAP.

¿Quieres disfrutar del mejor contenido? ¡¡Envía VIBRA al 927!!

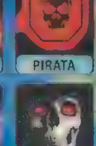
FONDOS

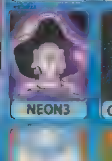
$15.00 IVA Incluido

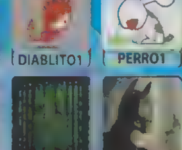
Envía CNFONDO y el CODIGO al 53035

Ej.: CNFONDO FERRARI al 53035

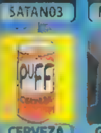
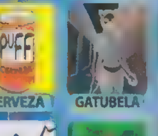










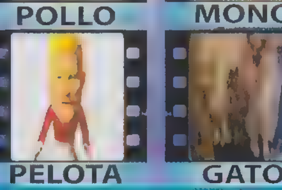

FERRARI, TRIBAL, PIRATA, NEON3, CALAVERA, SPIDERBABY, NINO, MASCARA3, MUSICA, KILL, SUPERMAN2, DIABLITO1, PERRO1, BART, PREDATOR, MATRIX1, BATMAN, SKATE1, ALONSO, DRAGON10, GUERRERO, SATANO3, MUERTE1, NEON4, MUERTE2, CERVEZA, GATUBELA, JACKSON, GRAF18, GRAF, POLLO, POLLO1, POLLO2

VIDEOS

Envía CNVIDEO y el CODIGO al 53035

Ej.: CNVIDEO POLLO al 53035





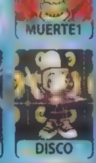
POLLO, MONO, PELOTA, GATO

ANIMACIONES

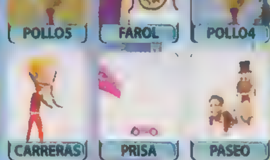
$15.00 IVA Incluido

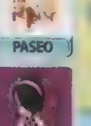
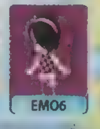
Envía CNANIM y el CODIGO al 53035

Ej.: CNANIM TEAMO al 53035



TEAMO, BAILE, POLLO, ZOMBIE, MUERTE1, FERRARI1, HOLA2, GOL, MUERTE, DISCO, ALEBRIJE, DAWG, CARRERA1, CALAVERA, BOA, BMW, PAZ1, PERRO, PASION, POLLOS, FAROL, POLLO4, TRAVIESO1, MUERTO, CARRERAS, PRISA, PASEO, PIG, ENFADO, EMO4, EMO1, EMO6

COMBOS

$50.00 IVA Incluido

Envía CN y el CODIGO al 42024

Ej.: CNEMO al 42024





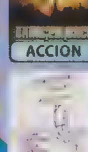



JUEGOS

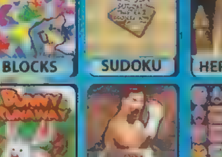
Envía CNJUEGO y el CODIGO al 54045

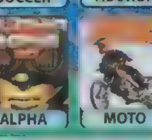
Ej.: CNJUEGO COMBATE al 54045







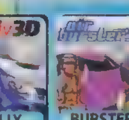
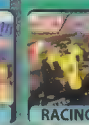
COMBATE, HAPPY, ACCION, ROAD, BUBBLE, AHORCADO, LINEAS, BLOCKS, SUDOKU, HEROMAN, SOCCER, TIBURON, CONEJO, PELEA, MONSTER, ALPHA, MOTO

JUEGOS 3D!

$46.00 IVA Incluido - 2 SMS / Descarga

Envía CNJUEGO y el CODIGO al 53033

Ej.: CNJUEGO RALLY al 53033



RALLY, BURSTER, RACING1, AVENTURA, POOL

SONIDOS REALES

Envía CNREAL y el CODIGO al 53035

Ej.: CNREAL ANGEL al 53035

$15.00 IVA Incluido

Angelito de mi guarda...	angel
Borracho pidiendo perdón a su mujer...	borracho
Hola papito lindo, contéstame bombonsito...	papito
Entre risa y risa te dejo ir...	[illegible]
Vampiro con pitillo...	vampiro
Llévelas, llévelas, aguas frescas...	[illegible]

RINGTONES

Envía CNTONO y el CODIGO al 53035

Ej.: CNTONO METRO al 53035

$15.00 IVA Incluido

Metrosexual/Amandititita	metro
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas
Bendita tu luz/maná	luz
Amarte Duele/Natalia Lafourcade	duele
Último Adiós/Paulina Rubio	adios
Tu recuerdo/Ricky Martin	recuerdo
Ingrata/Café Tacuba	ingrata
Mírame/Daddy Yankee	mirame
Azúcar Amargo/Fey	azucar
Acompañame a estar solo/R. Arjona	[illegible]
Muñeca de trapo/La Oreja de Van Gogh	trapo
Solo para ti/RBD	solo
Me dedique a perderte/A. Fernandez	dedique
Ahora quien/Marc Anthony	quien

...quedan de la siguiente manera: Texto: $3.35; Imágenes y tonos: $14.35; Servicios de Información Premium: $5.74; Suscripciones: $47.83

En la película notamos muchas referencias a videojuegos, seguramente ya tenían definida la línea para esta aventura en el Wii y Nintendo DS. En sí, Speed Racer: The Game supera las expectativas al enfocar su potencial en las carreras (exclusivamente) y no seguir una línea que saliera del concepto.



¿Hambriento de velocidad?

Si en lugar de sangre fluyen autos por tus venas, échale un ojo a los siguientes títulos que se han convertido en clásicos de la velocidad.

F-ZERO GX (GCN, 2003)

Se trata de una de las franquicias de carreras más populares de Nintendo que, para su versión de GameCube, logró una proyección impresionante, no sólo en el aspecto gráfico y de *gameplay*, sino también en la opción de interactuar con su similar de Arcadia (en Japón) para ofrecer muchas más opciones de reto; además, se incluía un modo de historia que le daba más sabor al juego y era un descanso luego de competir en varios circuitos.

Wipeout 64 (N64, 1998)

Siguiendo el estilo de pistas y vehículos fuera de lo convencional, Midway presentaba **Wipeout 64**, un juego donde lo futurista se vivía a cada instante. Los circuitos son parecidos a los que probablemente viste en la cinta de Speed Racer, con giros impresionantes y curvas que sólo los pilotos más hábiles podrían dominar. Como detalle adicional, **Wipeout 64** era compatible con el **Rumble Pak**, con lo que sentías en tus manos cada impacto.

XG3: Extreme G-Racing (GCN, 2001)

No sólo los autos tenían sus circuitos para altas velocidades, ya que las motocicletas fueron consideradas incluso mucho antes que en **Mario Kart Wii**. En **Extreme G** (franquicia que vio sus inicios en el Nintendo 64) podías vivir la intensidad de la velocidad en circuitos impresionantes, y competir en contra de otros pilotos que traen la frase "ganar a cualquier costo" tatuada en su frente, utilizando el poder de tu motor y las balas de tu arsenal.

Los expertos comentan...



MASTER

Honestamente no tenía muchas esperanzas en este juego; es bueno, realmente me recuerda mucho a **F-Zero**, aunque con algunos detalles que lo hacen distinto. Las pistas son de lo mejor del título, con muchos giros y curvas que ponen a prueba tu habilidad con el control, y ya que hablamos de esto, te puedo decir que tienes mucha variedad para controlar tu vehículo, desde un volante al estilo de **Mario Kart Wii**, hasta uno tradicional para los que aún no se acostumbran a este estilo. No es una de las sorpresas o revelaciones del año, pero **Meteoro** te hará pasar grandes momentos de diversión.



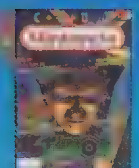
CROW

Si viste la película, te habrás dado cuenta que las referencias a los videojuegos saltaban a cada instante, tal pareciera que estaban logrando una sincronía para que luego de ver el filme, te dieran ganas de continuar las aventuras de **Speed Racer** en la comodidad de tu casa. Gráficamente no desborda sensaciones, pero sí logra mantenerte inmerso en el ambiente de la película, conservando la gama de colores tan… exóticos que eligieron, así como la variedad de escenarios que no podrías ver dentro de un juego de **Nascar**. Sin duda, es una grata adaptación que será un éxito entre el nicho de fans de **Meteoro**.

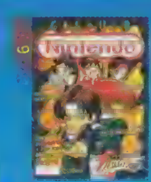


PANTEÓN

Todavía recuerdo cuando veía a **Meteoro** en la televisión; era una clásica caricatura de la época en la que el chico bueno era constantemente molestado por los malos y siempre ganaba no importaba cuáles fueran los obstáculos… ¡inclusive tenía su *Comic Relief* con su hermanito y el mico que sabía reparar carros! Ahora con los *remakes*, tenemos la película más seria de **Speed Racer**, en donde puedes recordar los viejos tiempos y como era de esperarse, llegó acompañada de un juego de Wii, el cual, para ser sinceros, me gustó bastante por su simpleza de concepto y divertido *gameplay*.



Para el mes del amor y la amistad las noticias no pararon, al contrario, fuimos testigos de cómo el Nintendo 64 se iba colocando cada vez más en el gusto del público, después de nuestro reporte del Shoshinkai Show, donde pudimos ver avances de **Star Fox 64**, **Yohis´s Story** o el gran **Zelda Ocarina of Time**. Los FPS comenzaban a apoderarse del Nintendo 64, lo bueno que era con calidad e ingenio, los cuales podemos notar en **Turok**, uno de los títulos que marcaron época.



La única portada de Club Nintendo dedicada a la serie **The King of Fighters** la pudimos ver en este número, respecto a la versión 95 para Game Boy, una de las mejores adaptaciones para un sistema portátil. Los *tips* estaban al por mayor para todos los gustos, **Shadows of the Empire**, **Super Mario 64**, **Donkey Kong Country 3**, así que si no los terminaste ahora es buen momento para hacerlo. En la gustada sección de Finales, te mostramos **Killer Instinct Gold**.

Los años maravillosos

El verdadero origen de la industria

NES

A finales de los años 70 y principios de los 80, el mundo de los videojuegos pasó por una crisis que casi termina con su existencia, todo originado por el exceso de consolas caseras en el mercado y por la falta de creatividad al desarrollar juegos; pero por fortuna, una compañía se decidió a lograr algo novedoso, nunca antes visto, nos referimos a Nintendo, que lanzara al mercado el legendario NES (Nintendo Entertainment System), que es sin duda no sólo uno de los mejores sistemas jamás creados, sino que incluso prácticamente redefinió la industria de los videojuegos.

El nacimiento

Se requería de algo más que tecnología para que la gente viera de manera distinta a los videojuegos, por lo que Nintendo pensó en ofrecer un control diferente, que permitiera más de cuatro direcciones además de botones extra. Cuando todo parecía estar listo, la Gran N, que en aquel entonces era famosa por desarrollar los Game And Watch y las cartas Hanafuda, lanzó al mercado japonés el Famicom (así se le conoce al NES en esas tierras); todo esto ocurrió en julio de 1983, siendo un éxito inmediato. Parecido a lo que ahora ocurre con lanzamientos como el Wii, las filas para comprar un Famicom eran interminables. Era lógico que el NES debía salir de su país natal para que el mundo descubriera una forma de entretenimiento como nunca lo había hecho antes.

Conquistando América

Para su lanzamiento en nuestro continente, se pensó en una estrategia de venta más agresiva que la usada en Japón; para empezar, se le cambió totalmente el diseño a la consola, ahora parecía más una videocasetera (más adelante veremos estas diferencias a detalle), de modo que era más atractiva para el público americano. Pero sin duda lo que fue definitivo para su éxito fue que venía acompañada del único, del gran **Super Mario Bros**.



Así es, para apoyar su venta, Nintendo encargó a su joven talento Shigeru Miyamoto que desarrollara un juego que demostrara las capacidades del sistema tanto técnica como creativamente, lo que terminó con el primer juego de plataformas de la historia, además de ser también la primera gran aventura de **Mario**, donde conocimos personajes que después se volverían íconos del medio, como **Peach** o **Bowser**.







La consola vista a detalle

El NES era superior técnicamente a las consolas que había en esos días en el mercado, eso todos lo sabemos, pero enseguida te daremos un breve resumen de las características que poseía y que la volvieron pilar no sólo de Nintendo, sino inclusive de todo el mercado.

Comencemos por hablar de su procesador: era de 8 *bits*, lo que hacía que un trabajo fluido, al leer la información de los cartuchos, en pocas palabras, permitía que se ejecutaran varios procesos al mismo tiempo sin que se presentaran problemas como que se "trabara" el juego, por ejemplo. Su memoria RAM apenas podía expandirse hasta 8 kbs gracias a los cartuchos, pero el sistema sólo contaba con 2 kb de inicio -quizá en este momento pienses que esas cantidades parecen de broma, pero en aquel entonces eran ideales para crear grandes títulos.

Muchas veces hemos escuchado cifras o frases como "puede desplegar N millones de colores en pantalla al mismo tiempo"; pues bien, el NES no contaba con una paleta tan amplia, pero aun así lograba asombrarnos bastante. En total, su variedad se limitaba a 48 colores diferentes, claro está que con algunos efectos de programación se podían lograr variantes interesantes, pero sólo contaba con los básicos de inicio.



Si ya estás sorprendido por los grandes trabajos que se pudieron realizar con estas especificaciones, pues permítenos contarte que en cuanto a sonido, la situación no es muy diferente, sólo contaba con cinco canales de audio, lo que quiere decir que simultáneamente se podía escuchar dicha cantidad de sonidos.

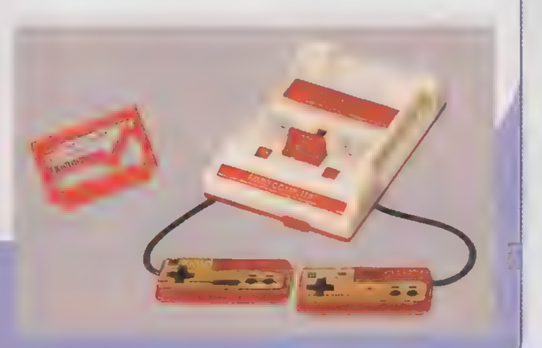
Dos versiones, un mismo sistema

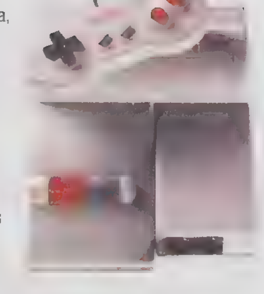
Bien, ahora veamos las diferencias que existen entre el Famicom y el NES, las cuales son más que nada en cuanto a su estructura externa, porque en apartados técnicos comparten las mismas características.

El diseño japonés era más pequeño que el americano, sus colores eran blanco con rojo, en verdad muy atractivo. Una de sus características más recordadas era que en los costados contaba con un par de cavidades donde podías colocar los controles mientras no jugabas; de esta manera no se enredaban, además de que daba un toque de distinción a tu sistema.

Obviamente otro de los aspectos que saltan a la vista es el hecho de que en el NES, además de ser gris con negro, los cartuchos de colocaban dentro del sistema, es decir, la ranura era interna y no externa como en el caso del Famicom, lo cual se hizo para lograr proteger a la consola del polvo.

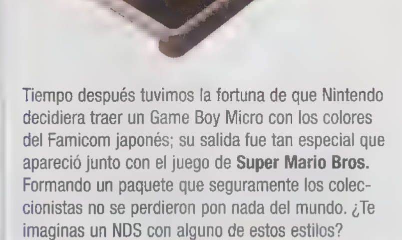
Los controles también contaban con sus diferencias, mientras que en Japón, para el Famicom eran delgados y pequeños, en América eran gruesos y grandes, lo cual se hizo pensando en el tamaño de las manos de los jugadores. Otra peculiaridad era que en el Famicom el control dos no poseía los botones Select o Start, mientras que en el NES sí.



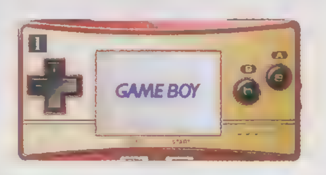


Al final de su vida, el NES recibió un cambio en su estética, de forma que fuera más atrayente para las nuevas generaciones, todo un artículo de colección. Los controles tienen un aspecto más cómodo, lo qué permite que disfutes más tus juegos; en cuanto a la consola, ésta era pequeña, y a diferencia del original, los cartuchos iba por la parte exterior, tal cual pasaba en el Famicom Japonés.

El NES sin duda ha sido uno de los sistemas más populares de todos los tiempos, por lo que ha recibido infinidad de homenajes, pero uno de los más recordados fue el que se le hiciera hace unos años, con la salida del Game Boy Advance SP edición NES, el cual poseía los colores originales de dicha consola, dándole un toque retro difícil de resistir.



Tiempo después tuvimos la fortuna de que Nintendo decidiera traer un Game Boy Micro con los colores del Famicom japonés; su salida fue tan especial que apareció junto con el juego de **Super Mario Bros.** Formando un paquete que seguramente los coleccionistas no se perdieron pon nada del mundo. ¿Te imaginas un NDS con alguno de estos estilos?



El alma de la consola

Hemos hablado bastante del NES ya, pero todos los videojugadores sabemos que lo que vuelve grande a una consola son los juegos, esas historias que nos mantienen horas investigando o pasando un buen momento con nuestros amigos; pues bien, a continuación hablaremos de algunos de los más emblemáticos juegos que vieron la luz en este sistema.



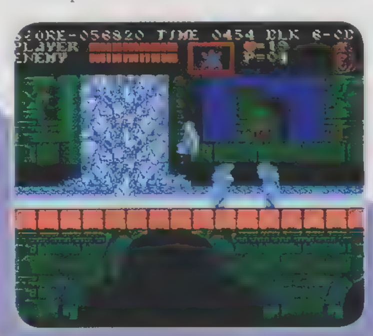
El E3 de 1997 fue un suceso muy esperado, por lo que en este número te ofrecimos un pequeño previo de lo que podrías ver en siguientes ediciones. Un clásico del Super Nintendo debutaba en 64 bits, nos refe- [illegible] este número, es que para compenzar la partida del Comic que protagonizaban **Ryu** y **Ken**, les ofrecimos a cambio el de Spot y Axy.



En este ejemplar disfrutaron del reporte completo del E3 de ese año, que fuera uno de los más emocionantes hasta la fecha, pudimos ver juegos como **Golden Eye 007**, **Zelda 64** o el fantástico **Banjo-Kazooie**. [illegible] información de **International SuperStar Soccer 64**, uno de los mejores juegos de todos los tiempos y que estaba en exclusiva para N64.

Castlevania III: Dracula´s Curse

Muchas de las franquicias que hoy en día conocemos comenzaron en el NES, como muestra tenemos **Castlevania**, serie que tuvo tres capítulos en la consola, siendo el más recordado **Dracula´s Curse**. Fue grande por varias razones, pero primero hablemos de su historia: el conde **Dracula** ha resucitado, por lo que un miembro más de la familia **Belmont** toma el **Vampire Killer** para hacerle frente; hablamos de **Trevor Belmont**, uno de los integrantes más legendarios del clan de cazavampiros.



Lo interesante de todo esto es que por primera vez en **Castlevania**, podías elegir caminos distintos al terminar una etapa, por ejemplo, en lugar de ir por un campanario tu destino podría dirigirse a un pantano; esto obviamente le daba gran dinamismo a la aventura, pero lo mejor de todo era que dependiendo tu ruta, te encontrabas con tres personajes diferentes que se podían unir a tu equipo: un pirata de nombre **Grant**, una hechicera llamada **Sypha** y el consentido de todos, **Alucard**, el hijo del Príncipe de las Tinieblas.

Puedes controlar a cualquiera de los tres alternándolos con **Trevor**; cada uno tenía habilidades diferentes: **Grant** podía escalar paredes, **Sypha** dominaba el fuego y el hielo, mientras que **Alucard** era capaz de transformarse en murciélago y así llegar a lugares remotos. Otro dato acerca de este juego es que incluía un chip especial para lograr diversos efectos en los gráficos. Una obra maestra que sin duda se coloca dentro de las mejores no sólo de la consola, sino también de toda la saga de **Castlevania**.



The Legend of Zelda

La primera aventura de **Link** se realizó en el NES; este juego tiene una historia curiosa, ya que se pensaba que sería muy complicado para los jugadores americanos, que en ese tiempo estaban acostumbrados a títulos más sencillos, pero la visión de Nintendo los hizo lanzar el juego; de inmediato fue un suceso como no se había visto otro, todo mundo quería probarlo, conocer a **Link**, el héroe de quien todos hablaban.

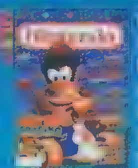
La principal diferencia con respecto a otros juegos fue que aquí no todo era habilidad con el control, sino que debías pensar y razonar cada uno de tus movimientos para poder resolver los acertijos que se te presentaban. Ahora te puede parecer cosa de risa o hasta obvio que cuando veas unas antorchas en un juego de **Zelda** debes prenderlas, pero en aquellos años nadie se lo imaginaba, ocasionando que los jugadores se quedaran semanas o hasta meses atorados en algún punto.

Dentro de las innovaciones técnicas que incluía **The Legend of Zelda**, la más importante la encontramos en una batería interna que nos permitía salvar nuestros avances sin necesidad de passwords, lo que te dejaba explorar libremente todos los lugares que quisieras sin preocuparte por el tiempo. Seguro ya has jugado **Ocarina of Time** o **Twilight Princess**, pero siempre es bueno recordar o conocer los orígenes, así que si puedes obtenerlo no lo dudes, es un juego extraordinario.

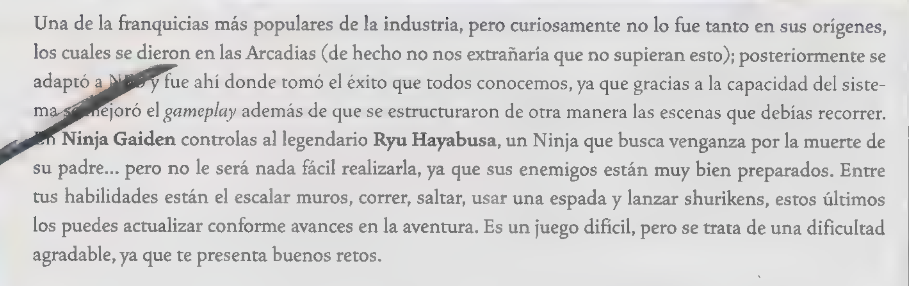








Ninja Gaiden (Trilogía)



Una de la franquicias más populares de la industria, pero curiosamente no lo fue tanto en sus orígenes, los cuales se dieron en las Arcadias (de hecho no nos extrañaría que no supieran esto); posteriormente se adaptó a NES y fue ahí donde tomó el éxito que todos conocemos, ya que gracias a la capacidad del sistema se mejoró el *gameplay* además de que se estructuraron de otra manera las escenas que debías recorrer. En **Ninja Gaiden** controlas al legendario **Ryu Hayabusa**, un Ninja que busca venganza por la muerte de su padre... pero no le será nada fácil realizarla, ya que sus enemigos están muy bien preparados. Entre tus habilidades están el escalar muros, correr, saltar, usar una espada y lanzar shurikens, estos últimos los puedes actualizar conforme avances en la aventura. Es un juego difícil, pero se trata de una dificultad agradable, ya que te presenta buenos retos.

Para la segunda parte ya se habían vuelto todo un suceso las famosas "sombras", que eran un extra que podías obtener en las escenas y que te permitía tener "clones" tuyos; en total podías juntar hasta tres, obviamente te ayudaban a generar más daño; ideales para los enfrentamientos con los jefes finales, pero debías aprender bien a ubicarlas, ya que de lo contrario resultaban contraproducentes.



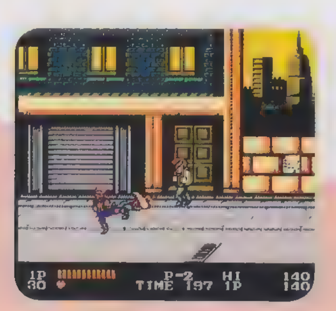


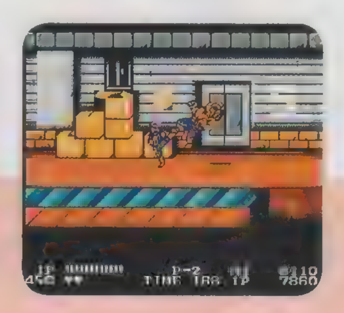
Double Dragon

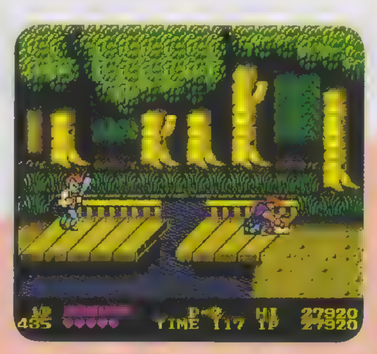
Ya que estamos hablando de traslaciones de Arcadia a NES que son superiores al original, no podemos dejar de mencionar a **Double Dragon**, que aunque con mejor suerte en las "maquinitas" que **Ninja Gaiden**, fue en Nintendo donde se consagró. La historia del juego nos hace tomar el papel de **Billy** y **Jimmy Lee**, quienes deben rescatar a la novia de **Billy** de una banda conocida como los **Black Warriors**, quienes de no cumplir con las demandas, no devolverán a la chica.

Sí, la trama es básica, pero lo importante era la mecánica de juego: avanzabas por las calles de la ciudad mientras golpeabas a miembros de la banda, hasta llegar con un jefe final; de cierta manera se puede decir que fue el predecesor de juegos como **Final Fight**; para defenderte podías usar golpes y patadas, pero como detalle curioso, el botón con el que realizabas la acción cambiaba dependiendo si veías hacia la izquierda o la derecha, lo que te obligaba a estar siempre bien coordinado.

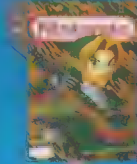
Como elemento extra podías utilizar cadenas, palos, botellas, todo lo que tuvieras a tu alcance para golpear, además de un movimiento especial que ejecutabas al presionar ambos botones, una patada giratoria al estilo de **Street Fighter**, útil sobre todo para cuando te veías rodeado de enemigos. Podrán seguir pasando los años, pero **Double Dragon** nunca perderá esa magia y calidad que lo hacen estar dentro de los grandes del medio.











Little Samson

Uno de los mejores juegos del NES, para muchos adelantado a su época; y es que **Little Samson** es el claro ejemplo de cómo se debían aprovechar las capacidades de la consola de 8 *bits*. La historia es la siguiente: un maligno emperador quiere poseer el mundo, por lo que es necesario que se le detenga, pero su poder es tan grande que un solo guerrero no podría, por lo que la misión será para cuatro héroes.

Lo anterior era parte fundamental del éxito de **Little Samson**, controlar a cuatro personajes no era algo muy común en aquellos días, pero lo mejor es que podías hacerlo en cualquier momento, es decir, no debías seleccionarlo antes de entrar a la misión, sino que podías cambiarlos en el momento que desearas para aprovechar mejor sus ventajas. Los héroes eran un pequeño ratón que podía trepar por las paredes al mismo tiempo que dejaba bombas; un joven que podía colgarse del techo y disparar con gran precisión; también contabas con un guerrero con armadura que, aunque pesado, resistía mejor los ataques y podía caminar sobre picos; por último, tenías un dragón capaz de volar por unos segundos y disparar bolas de fuego.

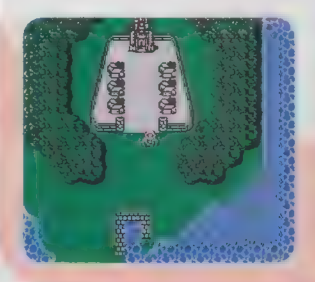
Los enemigos finales también son asombrosos, pues no sólo tenían un gran tamaño, sino que incluso sus movimientos y rutinas eran para robar el aliento, seguro que si lo jugaste no olvidarás al Dragon. De lo mejor que se haya visto en el sistema. Podemos decir que **Little Samson** es impecable, no tiene errores, si tienes la oportunidad no dudes en jugarlo, es mucho mejor que juegos de esta misma generación, una obra digna de admirarse.

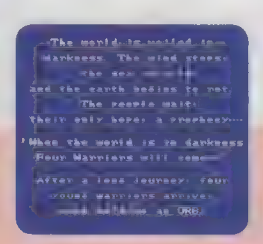


Final Fantasy

La popular saga de Square Enix comenzó en el NES... y también iba a terminar ahí, ya que la compañía se encontraba en crisis y decidieron que **Final Fantasy** representaría su último trabajo, pero por fortuna tanto para ellos como para nosotros, el juego fue todo un suceso, se salvaron de la bancarrota y la serie siguió dando grandes secuelas que hemos podido disfrutar en prácticamente todas las consolas de Nintendo. A pesar de que ya existían los juegos de **Dragon Quest**, los **Final Fantasy** agregaron su toque distintivo al género de los RPG, el cual se veía reflejado en un sistema de pelea simplificado y en las historias, las cuales, gracias al maestro Hironobu Sakaguchi, eran de lo más emotivas, con conceptos que hacían alusión a la vida y al mundo; ya que hablamos de la gente responsable de esta obra, no podemos dejar de mencionar a Nobuo Uematsu, autor de la música de varios capítulos de la franquicia y del especial **Chrono Trigger**.

Los gráficos no eran tan espectaculares como los de **Castlevania** o **Little Samson**, pero el sólido sistema de juego lo hizo resaltar por encima de los demás, demostrando que tenía potencial para cosas importantes, situación que años más tarde quedó confirmada. Muchos esperan el nuevo **Final Fantasy** para Nintendo DS y Wii, pero en ocasiones es bueno conocer los orígenes.







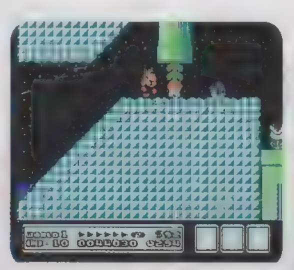
Super Mario Bros. 3

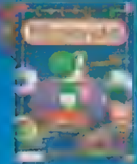
Por donde se le mire, no sólo el mejor juego de la consola, sino incluso uno de los mejores de todos los tiempos: **Super Mario Bros. 3** representó la perfección de la serie en el NES, un juego como pocos que ha sido trasladado a varias consolas y sigue siendo igual de bueno que el día que vio la luz, todo un clásico. **Bowser** ha secuestrado una vez más a la **Princesa Peach**, por lo que **Mario** debe ir a su rescate, lo cual no será tan sencillo si tomamos en cuenta que ahora el villano está acompañado por sus hijos.

En cada juego de **Mario** se estrena por lo menos un ítem nuevo, en aquel entonces era la famosa hoja, que nos permitía obtener oreja y cola de mapache, las cuales servían tanto para atacar, como para volar, pero al mismo tiempo existieron otros que se volvieron clásicos como la **P-Wing**, que era un ítem con el que podías volar por tiempo ilimitado. Al igual que su primera parte, se crearon 8 mundos para la aventura, pero ahora con una estructura diferente, que en algunos casos te daba la posibilidad de saltarte escenas. Aun en estos días hay pocos juegos de plataformas que se le puedan comparar, un juegazo que nos muestra lo que es Nintendo; si no nos crees puedes descargarlo de la Consola Virtual y disfrutar de toda una obra de arte.











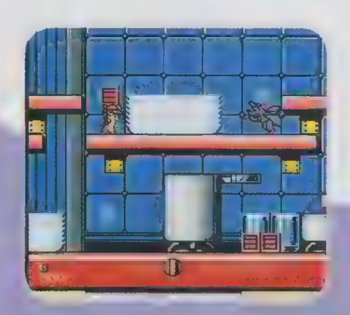


Chip & Dale Rescue Rangers (1 y 2)



Si en estos momentos apareciera un juego basado en **Chip** y **Dale**, seguro que no tendría demasiado éxito debido a las tendencias que existen, pero en esos años fue todo un éxito, un título que desborda creatividad y talento en todo sentido, pero mejor te lo vamos a describir para que lo recuerdes o lo conozcas. Se trata de un juego de acción en plataformas donde podías controlar a las simpáticas ardillas de Disney para librar diversos retos.

No se trataba solamente de llegar al final del *stage*, en el camino te encontrabas varios enemigos o trampas que debías pasar usando toda tu destreza con el control. Para defenderte lanzabas algunos objetos como cajas o tuercas, las cuales también te servían para cubrirte de algunos ataques, como si tuvieras un escudo, perfecto para los momentos donde te salía un enemigo por sorpresa y no te daba tiempo para preparar un ataque.





Un título muy divertido al jugarlo solo, pero no había nada como disfrutarlo con un amigo, pues ambos podían compartir la aventura principal, lo que facilitaba un poco las cosas si lograbas coordinarte con tu compañero; un par de detalles chistosos era que las cajas las podías arrojar a tu amigo, no le restaba energía, pero se veía una graciosa animación; por otro lado, también podías levantarlo como si fuera un objeto y arrojarlo, lo que como debes imaginar provocaba grandes ratos de diversión pura.

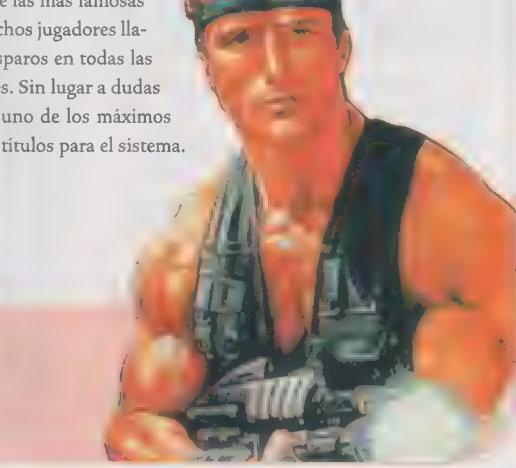
Contra / Super C

Cualquiera que haya jugado NES.... no, quien sea que se haga llamar videojugador debe conocer estos juegazos que aparecieron para el sistema a mediados de los años 80. La historia es sencilla, debes detener a un grupo "terrorista" conocido como Red Falcon antes de que destruyan la Tierra; para ello tomarás control de un par de valerosos soldados, **Bill** y **Lance**, ambos entrenados para sobrevivir en condiciones extremas.

El juego se te mostraba en una perspectiva de lado, donde ibas avanzando mientras disparabas a soldados, máquinas y alguno que otro alien que se entrometiera, pero lo interesante era que la acción no paraba ni un segundo, por lo que tenias que estar muy atento ya que no tenías barra de energía; con un simple disparo o toque de algún enemigo y estabas fuera, lo que le daba un reto que aun en estos días es difícil de completar. Una de las características especiales de este juego la encontrábamos en los escenarios, los cuales además de estar muy bien estructurados, podían cambiar drásticamente para darnos diferentes sensaciones. Por otro lado tenemos las armas, había de todo tipo, las cuales obtenías al eliminar rivales; una de las más famosas era la que aparecía con la letra "S", y que muchos jugadores llamaban "Súper", pues permitía múltiples disparos en todas las direcciones, por lo que era una de las mejores. Sin lugar a dudas uno de los máximos títulos para el sistema.











Ampliando las posibilidades de diversión

Zapper

¿Quién no conoce este accesorio? La famosa pistola de NES es quizá el complemento para el juego más famoso del mundo; con ella, gracias a juegos de luces y *sprites* podíamos simular el disparar a ciertos objetivos en pantalla. Seguro que la que conoces es de color naranja, ¿no es así?; pues bien, te contamos que ese modelo es el segundo, no es el original, el cual era de color gris, pero debido a algunos problemas legales tuvo que ser cambiado al naranja, así que si tienes una Zapper gris, puedes estar seguro de poseer una pieza de colección como pocas.

Existieron más juegos para este periférico, de entre los cuales encontramos **Hogan's Alley**, **Chiller**, **Operation Wolf**, **Freedom Force** y **Laser Invasion**. Ahora se nos hace algo común apuntar a nuestra pantalla gracias al Wiimote, pero en aquellos años, la Zapper era todo un avance, que aun ahora disfrutamos mucho al jugar.



Su lanzamiento se dio prácticamente a la par de la consola, con un cartucho que incluía los juegos de **Super Mario Bros.** y **Duck Hunt**, que popularmente se le conoció como "el de los patitos"; en él debíamos disparar a los patos que aparecían en pantalla para seguir avanzando; si fallábamos, el perro que nos acompañaba en la cacería se burlaba de nosotros, lo que provocó que más de uno le tirara con la Zapper, obvio sin lograr nada.

El rival a vencer

Por todo lo anterior, es lógico que el NES se volviera el sistema de videojuegos más popular en todo el planeta, no había alguien que no lo conociera, por lo que al ver tal éxito, hubo quien quiso sacar provecho y ver si podían quedarse con una porción del pastel en el mercado. Así que comenzó una de las guerras más recordadas en el mundo de los videojuegos: Nintendo vs. ... SEGA, sí, la misma compañía que ahora desarrolla juegos para Wii antes producía consolas caseras, y aunque nunca pudo competir en cuanto a ventas, debemos decir que de cierto modo ha sido el único rival que Nintendo ha tenido, ya que sus targets eran muy parecidos: crear juegos de calidad.



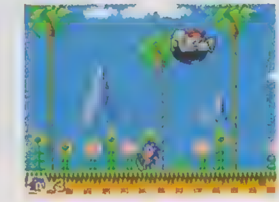
El primer "ataque" de Sega lo vimos con su consola Master System, igual de 8 *bits*, pero con un catálogo de juegos que no pudo contra el de NES, debido principalmente a que la mayoría de las grandes casas productoras desarrollaban para Nintendo al ver que el Master System no despegaba en ventas, sobre todo en Japón y Estados Unidos, donde el NES era tan común dentro de los hogares como un refrigerador. Pero aun así Sega lo seguía intentando, por lo que lanzó una actualización de su consola, a la que bautizó como Master System II (sí, la creatividad se les terminaba, al menos no sacaron una tercera... esperen, ya hay quien lo ha hecho), pero no pasó nada, Nintendo seguía dominando más del 95% del mercado mundial de videojuegos.



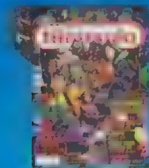
Un dato que muy pocas personas saben, es que en sus inicios, la mascota de Sega fue este personaje, **Alex Kidd**; siendo honestos, que bueno que llegó **Sonic**, ya qué **Alex** aunque tenía buenos juegos, le faltaba carisma, situación que con el erizo azul no ocurre, es un ícono del medio.







A pesar de todo, debemos destacar que en estas consolas comenzaron sagas que dieron a Sega un lugar dentro de los grandes de la industria, como son el caso de **Sonic**, **Alex Kidd**, **Altered Beast**, **Shinobi** o **Phantasy Star**.





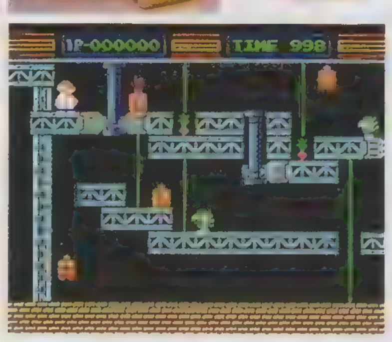


R.O.B.

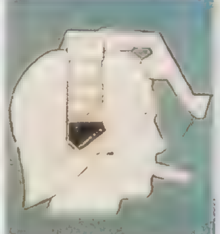
El pequeño robot que acompañaba al NES en el juego **Gyromite** es uno de los accesorios más difíciles de conseguir para la consola; sus iniciales significan Robotic Operating Buddy, y fue lanzado en 1985. Este simpático "amigo" servía como compañero de juegos; dentro de **Giromyte** debíamos acomodar algunas piezas, mismas que **R.O.B.** movía al recibir las instrucciones mediante un sistema de luz parecido al visto en la Zapper.

A pesar de ser una gran idea no tuvo el apoyo requerido, pero no por eso se le deja de recordar, se puede decir que su imagen volvió a cobrar importancia con el lanzamiento de **Star FoX 64**, donde al robot que va en el Great Fox se le nombró "ROB64" como homenaje al original; poco a poco esto se vio en más juegos como **Viewtiful Joe** o **Star Fox Adventures**, pero donde vuelve a tomar un papel protagónico fue en **Super Smash Bros. Brawl.** donde aparece como personaje seleccionable.









Muchas compañías quisieron entrar al terreno de los periféricos; aquí te mostramos uno de los más raros, el *Laser Scope* de Konami, un casco que reaccionaba a tu voz; cuando en tu radar veías un enemigo, sólo tenías que gritar "Fire".

Power Glove

Una idea brillante que no tuvo mucho apoyo fue el Power Glove, un guante que nos permitía controlar [illegible] en pantalla con movimientos de los dedos; fue desarrollado por [illegible] y lanzado al mercado en [illegible] gracias a su diseño podíamos guardar algunas acciones en el movimiento de los dedos, lo cual utilizábamos en dos juegos, **Super Glove Ball** y **Bad Street Brawler**, pero fuera de ellos no servía para nada [illegible] lo utilizábamos en otro modo [illegible] simplemente como un Pad tradicional.

Teclado musical

De los accesorios que no tuvieron más que una aparición tenemos un famoso teclado musical que permitía a los jugadores aprender a tocar dicho instrumento en breves lecciones, las cuales se complicaban conforme fueras progresando. Lo mejor del caso es que aunque no lo creas servía muy bien y en pocos días ya podías tocar algunas melodías.

El primer tapete del mundo de los videojuegos no fue el de **Dance Dance Revolution** de Konami, sino para el Nintendo, que venía junto con el juego **World Class Track Meet.** En dicho accesorio, debías pisar los círculos que se encontraban en él de acuerdo por las indicaciones que vieras en pantalla, todo para ganar carreras con obstáculos.



El U-Force permitía que los jugadores controlaran a sus personajes mediante movimientos de las manos sobre estas pantallas debdio a que contaba con sensores que los detectaban.

Una máquina de sueños

El NES ha sido una de las consolas más grandes que haya visto la industria, tal vez porque en aquellos años el medio no tenía los vicios de ahora, pero como haya sido marcó a varias generaciones, además de que plantó las bases para todo lo que vemos hoy en día. Para todos aquellos que la hemos jugado al menos una vez, nos damos cuenta de que es un sistema especial, que recordamos con cariño de la única manera que se le merece, disfrutando aún de las maravillas que nos dejó en este mundo.



Después de algunos meses de haberse convertido en todo un fenómeno en Japón, **Pokémon** por fin aparecía en nuestro continente, y lo hace con el pie derecho, no sólo con dos excelentes versiones, que fueron la Azul y Roja, sino que además comenzó a transmitirse la serie de animación por televisión abierta, lo que terminó de generar un hit como pocas [illegible] por primera vez de la secuela de **Cruis'n USA**.

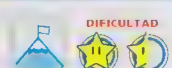


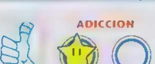
Turok 2 venía con todo, dispuesto a colocar con letras de oro su nombre en el mundo de los FPS de la historia, y lo consiguió debido a una historia asombrosa, pero sobre todo a un *gameplay* amigable. En aquella ocasión te ofrecimos un extenso museo donde te hablamos de las **Tortugas Ninja** en los videojuegos, que seguro más de un fan agrade- [illegible] ciaba su presentación en La Boom... la leyenda estaba por comenzar.

de BLOB

De primera impresión podría parecer un juego sencillo, pero la verdadera diversión inicia cuando llenes de colores las diferentes zonas de este lugar. Checa el siguiente artículo y conoce a fondo este título.
















Un proyecto hecho realidad

¿Has soñado con desarrollar un videojuego en conjunto con tus amigos y que sea del agrado del público tanto como para que una compañía se interese en él? Esa fue la realidad para un grupo de estudiantes de la Utrecht School of the Arts y la Utrecht University. Su trabajo les quedó bastante bien y poco tiempo después lo subieron a Internet, de tal forma que la gente pudiera descargarlo gratuitamente. Así fue como el original **de Blob** se dio a conocer, obteniendo críticas cruzadas directamente de los usuarios finales y no tanto de la prensa (pues realmente no se le había dado una cobertura extensa), apoyándose en la comunicación viral hasta que THQ vio que el proyecto de dichos estudiantes podría comercializarse, presentando los primeros avances en el E3 del 2007 y concretando la conversión para Wii y Nintendo DS en fechas recientes. ¿Quieres conocer más de este pintoresco juego? ¡Checa lo siguiente!



Ponle color a tu mundo

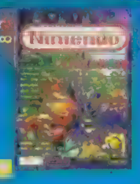
La versión original no dista mucho de lo que nos presenta THQ, claro, este licenciatario ya tiene muchísimos años de experiencia y sabe que necesita un juego para que visualmente sea atractivo, así como los elementos de historia y desarrollo de personajes básicos si quieres que tu juego sea tomado en cuenta. El primer **de Blob** nos mostraba un mundo en 3D en donde controlabas a una esfera de pintura que rueda por la ciudad, capaz de absorber nuevos colores para incrementar su tamaño. Con la pintura podrás llenar de color la ciudad, de hecho, casi todos los elementos en pantalla tienen valores y pueden ser coloreados, siendo el mayor objetivo pintar los 17 edificios marcados.



Se cumplieron 7 años de vida de Club Nintendo, nada mejor que celebrarlo que con un gran lanzamiento, el más esperado de todos los tiempos, el del único juego perfecto en la historia, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, que cambiara para siempre la manera en que se veía a los videojuegos para beneficio de todos.



Tardó en aparecer, pero lo hizo con el pie derecho, como los grandes, nos referimos a la franquicia de **Castlevania**, que después de haberla visto en el E3, por fin hacía su arribo a la máquina de la diversión, mostrándonos ambientes en 3D por primera vez en la serie, además de la posibilidad de elegir a dos personajes para vivir la aventura.



Si no te acordabas cuando había comenzado la serie **Mario Party**, fue en febrero de 1999 para el Nintendo 64, con lo que prácticamente se creó un género. Si aún no sabías qué títulos comprar para tu Game Boy Color, aquí te preparamos un especial con todos los lanzamientos de la temporada, con lo que seguro no tuviste problemas.

En el caso del Wii, tendremos el mismo concepto que ha cautivado a muchos jugadores por la practicidad de su *gameplay*, apoyado ahora de los controles del Wii, permitiendo que con un giro del Wiimote puedas controlar los movimientos en **de Blob** al navegar por toda la ciudad, con brotes de color a su paso, liberando a la ciudad Chroma de su visión monocromática y creando una ráfaga de energía, música y color que reflejará tu estilo.

Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Blue Tongue**
Categoría: **Puzzle**









La historia

Al tratarse de un juego tan simple en su concepto, no es necesaria una historia que revolucione a la industria; de hecho, el factor más importante para **de Blob** es el cómo se juega y cómo se ve. Si hablamos de los gráficos, se trata de una opción acorde con las exigencias del Wii, en un estilo tipo *cell shading*, que da vida a un mundo en tonos de escala de grises que tú, como único espacio de color, debes recorrer de punta a punta para dar vida a sus estructuras. La historia nos comenta sobre la maligna corporación I.N.K.T. quienes han desaparecido el color de la ciudad Chroma, volviéndola plana y sin identidad, así que tú tendrás una labor titánica al luchar por devolverle los colores y texturas que hacían de este sitio un espacio divertido y agradable en dónde vivir.

Orígenes

- El juego fue concebido para PC por nueve estudiantes de diseño y desarrollo de videojuegos en la Universidad Utrecht. El proyecto se originó para mostrar cómo se vería en diez años la ciudad de Utrecht. Como el juego quedó mejor de lo que se esperaba, ahora **de Blob** (el personaje) se ha convertido en la mascota de Utrecht.

- Este fue el equipo original que creó **de Blob**: Jasper Koning (líder de proyecto/diseño de niveles/artista), Fabian Akker (líder de diseño de niveles), David Vink (diseño de sonido/diseño de niveles), Gijs Hermans (artista líder), Ralph Rademakers (artista), Fahrang Namdar (artista), Huub van Sumieren (artista), Olaf Cansen (programador) y Joost van Dongen (jefe de líder de programación). Fue un equipo pequeño, pero en este caso, la creatividad es lo que importa.





¿Cómo se juega?

Tu objetivo es pintar los territorios y devolverle el brillo que una vez tuvo, esto al convertir los edificios a un mismo color. El juego cuenta con una amplia gama de colores que podrás combinar para obtener resultados más impresionantes. Si necesitas un tono anaranjado, basta con que elijas un amarillo y rojo. **de Blob** te permite explorar casi cualquier sitio de la ciudad conocida como Chroma. Debes recorrer cada centímetro del escenario para pintar los edificios, parques y ciudadanos. Podrás participar en una campaña individual o experimentar el divertido modo multijugador en donde competirán hasta cuatro participantes.

LOS EXPERTOS OPINAN

MASTER

[illegible]

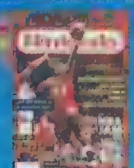
CROW



[illegible]

PANTEÓN

[illegible]



Para los amantes del báquetbol esta fue una gran portada, en ella se aprecia a Tim Hardaway del Miama Heat, haciendo alusión al par de juegos de este deporte que revisamos para ti. En este ejemplar comentamos por primera vez cómo obtener las famosas flechas de fuego en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.



Si habías terminado **Zelda** pero aún te faltaban corazones, nada mejor para encontrarlos que con la guía que publicamos en este número. Un nuevo juego de Nintendo aparecía sin hacer mucho ruido, pero poco a poco se convirtió en el favorito de millones de jugadores en el mundo, **Super Smash** [illegible]



Esta imagen tuvo un detalle curioso, el cual fue que se publicó también en la contraportada, pero invertida, como si la estuvieras viendo en un espejo. Ademá de hablarte de la segunda parte de **Rayman**, también te dimos avances de un juego que pretendía revivir los años de gloria de los títulos cooperativos, **Fighting Force 64**.

GALERÍA

Una vez más estamos de vuelta con esta gustada sección en la que podemos apreciar el talento artístico de nuestros lectores, que en esta ocasión han recibido inspiración de muchas series distintas. ¡Disfrútalas!



David Moreno Montalvo
Querétaro, Querétaro.

ARTE DEL MES

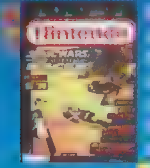
El número pasado te presentamos un especial con el arte de este gran juego para Wii, el cual ha sido la fuente de creatividad para que nuestro amigo David Moreno nos regalara este excelente dibujo de **Okami**, donde podemos apreciar un buen trabajo de sombras, que combinadas con los colores rojo y morado, dan gran vida a su obra. Esperamos que pronto veamos más trazos sobre este título.

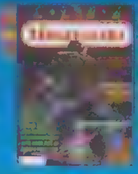


Alejandra Muñoz González
Santiago de Chile, Chile.



Irineo Rodríguez Monreal
Guadalupe, Zacatecas.







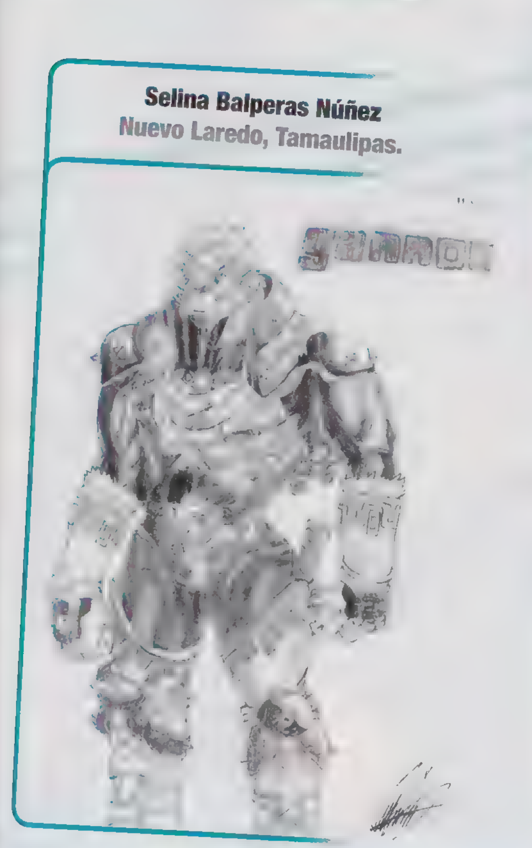


Rebeca Orantes M.
Ciudad de Guatemala, Guatemala

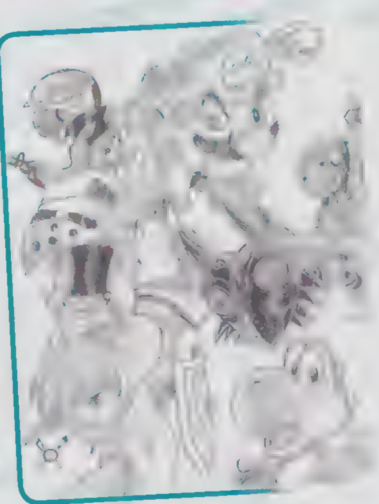


Rafael Velázquez González
Tepic, Nayarit

Selina Balperas Núñez
Nuevo Laredo, Tamaulipas.



Luis Alejandro Fierro
Atemajac, Jalisco.



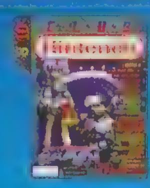
Alonso Ramos Trejos
Puebla, Puebla.

Por esta ocasión ha sido todo. Como te puedes dar cuenta, mes con mes hemos podido ver que el talento que poseen nuestros lectores es demasiado. Si aún no te has decidido a mandarnos un dibujo, no lo dudes más; puedes usar cualquier material, siempre y cuando te bases en personajes del universo de Nintendo.

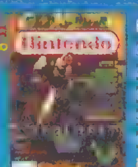
Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.



Konami se había mantenido muy tranquila en cuanto a lanzamientos para el Nintendo 64, pero para finales de 1999 nos regaló el extraordinario **Hybrid Heaven** en exclusiva para el Nintendo 64, un RPG diferente al resto. Además te platicamos de **Pokémon Pinball** y **Resident Evil** para el Game Boy Color, que no paraba de sorprendernos.



A estas alturas Rare era ya el brazo derecho de Nintendo en cuanto a lanzamientos se trataba, sus títulos eran de los mejores del N64, pero lo mejor era que no dejaba de sorprendernos, ya que para ese fin de año nos mostraba de lo que era capaz con el gran **Jet Force Gemini**, juego de acción que quien lo ha jugado, sabe que es sorprendente.



El Nintendo 64 seguía rompiendo esquemas, al grado de que es hasta la fecha la única consola casera en la que se ha desarrollado un juego de la saga **Star Craft**, lo cual sólo es posible a su innovador control. En este ejemplar podías encontrar todos los detalles del juego, así como un avance de una gran promesa, **Donkey Kong 64**.



Pareciera que fue ayer, aquel diciembre de 1991, cuando por primera vez Club Nintendo apareció en los puestos de revistas de todo México; pero lo cierto es que han pasado más de 16 años, en los cuales hemos vivido de todo, grandes lanzamientos, juegos cancelados, eventos dentro y fuera de nuestro país, bueno, harían falta más páginas para poderlos explicar a detalle; pero una cosa es segura: en todo este tiempo hemos formado un vínculo especial con todos ustedes, que mes a mes se fortalece, creando la gran comunidad que ahora es Club Nintendo.

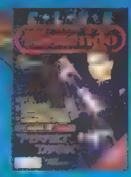
Seguro que muchos de ustedes que llevan años con nosotros, conocen muy bien la historia de nuestra revista, pero para los más jóvenes, las nuevas generaciones que probablemente lo desconocen, les vamos a platicar un poco de lo que ha acontecido en estos 200 números. Esperamos que lo disfruten.

Star Fox Assault
GameCube

Kirby: Tilt'n Tumble
B Color







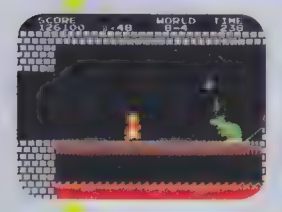


El comienzo del sueño

Actualmente uno menciona la palabra "Nintendo" y todo mundo la ubica; sabemos que es una marca de videojuegos, pero a finales de los años 80 pocas personas eran las que conocían ese pequeño aparato parecido a una videocasetera; nos referimos al NES, lo cual era perfectamente normal, tomando en cuenta que la industria de los videojuegos apenas comenzaba a despegar.

Dentro de las pocas personas que conocían de esta nueva manera de entretenimiento, se encontraban Pepe Sierra y Gus Rodríguez, quienes después de algún tiempo decidieron llevar su pasión más allá, y ayudar a todas las personas que, como ellos, tenían problemas para terminar sus juegos.

El primer año de Club Nintendo ha sido el único en tener 13 números en lugar de 12, esto debido a que se publicó por primera vez en diciembre, así que si cuentas con ese ejemplar, tienes todo un artículo de colección.







Obviamente en esos años no había Internet ni nada que se le pareciera, así que para comunicarse con otros videojugadores, diseñaron, en conjunto con Spot y Axy, el tan ya mencionado boletín del Mundo Nintendo, en el que además de realizar algunas revisiones de los títulos más recientes, se daba respuesta a las dudas de los aficionados. Estos boletines se repartían en una tienda exclusiva de Nintendo en la ciudad de México.

La popularidad que alcanzó fue tal, que algunos años después el proyecto llegó a Itochu, que era en aquel entonces el distribuidor oficial de productos Nintendo en México, con lo que se tuvo la oportunidad de comenzar un nuevo proyecto, una revista que hablara de Nintendo, pero no a un nivel local, sino nacional, lo que representaba un gran compromiso.

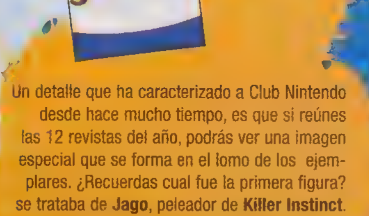
Pasaron muchas situaciones que retrasaron el lanzamiento de la revista, entre ellas la elección del nombre, pero a final de cuentas se escogió "Club Nintendo", un nombre que le queda perfecto, porque engloba a colaboradores y lectores por igual, porque todos somos parte de este Club, de esta pasión que con el paso de los años se ha reafirmado y crecido.

La portada de ese primer número ya es legendaria: **Mario** en paracaídas aterrizando en la ciudad de México, representando el comienzo de una nueva época, de una nueva forma de entretenimiento. Club Nintendo había nacido, y desde entonces se ha hecho hasta lo imposible para que siempre tengas la información más completa y los mejores consejos.

Imagínate, en aquel ejemplar se contaba con tan sólo 36 páginas, pero poco a poco se fue aumentando la cantidad hasta llegar a las 96 que ahora estás acostumbrado a leer, lo que habla de la gran cantidad de lectores aficionados a Nintendo, lo cual nos llena de orgullo.



Hemos tenido una gran variedad de portadas, pero ¿sabes cuántas veces ha aparecido **Mario** en ellas? Exactamente en 37 ocasiones; es el personaje que ha tenido más veces dicho honor, lo que nos habla de su popularidad además de la gran cantidad de títulos en su historial.



Un detalle que ha caracterizado a Club Nintendo desde hace mucho tiempo, es que si reúnes las 12 revistas del año, podrás ver una imagen especial que se forma en el lomo de los ejemplares. ¿Recuerdas cual fue la primera figura? se trataba de **Jago**, peleador de **Killer Instinct**.



El NES fue una de las plataformas más brillantes de Nintendo y tuvo éxitos que posteriormente se retomarían con un nuevo aspecto gráfico; tal es el caso de **ExciteBike 64**, que rendía tributo al legendario título de 8 bits. Títulos como **Dave Mirra** o **BMX**, ya quisieran la popularidad de este clásico.



Masahiro Sakurai estaba en sus últimos años dentro de HAL Laboratories, pues él pretendía videojuegos novedosos y no limitarse a realizar secuelas de franquicias conocidas; uno de sus trabajos finales para dicha compañía fue **Kirby 64: The Crystal Shards**, el cual ya está disponible en la Consola Virtual.



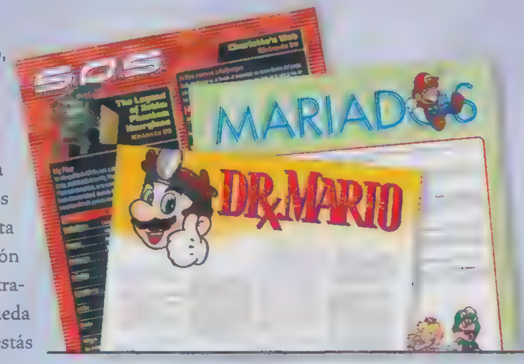
¿Recuerdas a la compañía Acclaim? Aquellos quienes nos ofrecieron **Mortal Kombat** 1 y 2 para Super Nintendo y encargados de la franquicia de **Turok**. Para agosto del 2000, en CN le dábamos una extensa cobertura a **Turok 3**, sin embargo, el juego no fue bien recibido por la crítica y marcó un duro golpe a la compañía.

De videojugador a videojugador



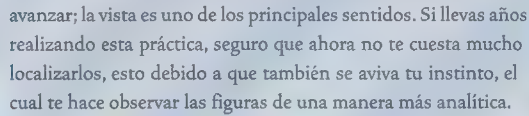
Estos son los famosos boletines que dieron paso a lo que ahora es Club Nintendo, en ellos te dimos consejos de grandes juegos como **Super Mario Bros. 3** o **Ninja Gaiden**. Si tienes alguno, cuídalos mucho, son de colección.

Una de las características principales de Club Nintendo, es que siempre te hemos hablado como un amigo, porque eso es lo que somos, alguien en quien se puede confiar, a quienes se recurre para poder completar un juego, por lo que para estar siempre al tanto de tus comentarios, desde un principio se pensó en crear secciones en las cuales pudieras participar, de modo que la interacción fuera uno de los principales motores de la revista.



Secciones como Mariados, Dr. Mario, S.O.S, son fundamentales para nosotros desde el comienzo, ya que permiten conocernos mejor, dar respuesta a tus dudas y quejas, lo que origina un mejor entendimiento. Los cursos Nintensivos también son parte de esta interacción, los hacemos con la intención de que tengas siempre a la mano una estrategia, un consejo, una jugada que pueda hacer la diferencia en el título que estás disfrutando.

Una de las grandes prioridades de Club Nintendo ha sido que nuestros lectores crezcan como videojugadores, que su nivel vaya en aumento día con día; por tal motivo, además de comentarte de las novedades en cuanto a juegos y consolas, fomentamos la superación por medio se secciones como El Control de los Profesionales, en la que te contamos desde anécdotas hasta temas como el juego en línea, pero todo enfocado a que tu visión y talento como videojugador aumente.
Ilustrar: con logos de secciones



Desde el primer número (hasta la fecha), siempre se ha colocado un rombo en la portada, al comienzo en lugares muy visibles, ya que, como sabes, es parte del logo de Club Nintendo, pero conforme pasaban los meses lo ubicábamos en sitios menos obvios, incluso hasta mezclándolo con las figuras o personajes de la portada.

El buscar el rombo en la portada es toda una tradición, ¿pero te has preguntado por qué se hace esto? No, no es sólo un pasatiempo, lo que se intenta con este detalle es que nuestros lectores sean observadores, que se den cuenta de los elementos ocultos, ya que esto es vital en los videojuegos para poder avanzar; la vista es uno de los principales sentidos. Si llevas años realizando esta práctica, seguro que ahora no te cuesta mucho localizarlos, esto debido a que también se aviva tu instinto, el cual te hace observar las figuras de una manera más analítica.





Cómo olvidar estas imágenes que servían para ilustrar las secciones de la revista; pertenecen a "¿Qué hay dentro de...?", "Los Grandes de Nintendo" y a "Los Retos". En ellas se puede apreciar no sólo el paso del tiempo, sino también una evolución con respecto a las que se usan actualmente.



Luego de muchos años de ausencia, la princesa **Daisy** regresaba a los estelares de Nintendo en **Mario Tennis** para Nintendo 64. Se trataba de un interesante juego de deportes que ha tenido continuidad en las posteriores consolas de Nintendo esperemos que pronto haya una para el Wii.



En portada, el estreno de un nuevo **Pokémon** legendario y una aventura intensa para el GBC. También te presentamos un reporte del Space World del 2000 con la presentación del Nintendo GCN y GBA, y la muestra de un video de **TLOZ** con aspecto maduro que luego se convirtió en **Wind Waker**.



Para muchos fans, **Majora's Mask** sólo fue una expansión de **OOT**, pero para nosotros significó una aventura llena de retos y con historia simple, pero entretenida. Aquí te presentábamos tips para **Turok 3** y **Perfect Dark**, así como una entrevista exclusiva con Miyamoto, quien nos hablaba de sus proyectos más cotizados.

Expandiendo horizontes

Satoru Iwata

Con el paso de los años la pasión que generan los videojuegos ha ido en aumento, sabemos lo que significa conocer un juego antes que nadie, por lo que desde los primeros años de vida de la revista, hemos organizado diversos eventos para que puedas convivir con más personas que comparten el mismo gusto por los videojuegos.

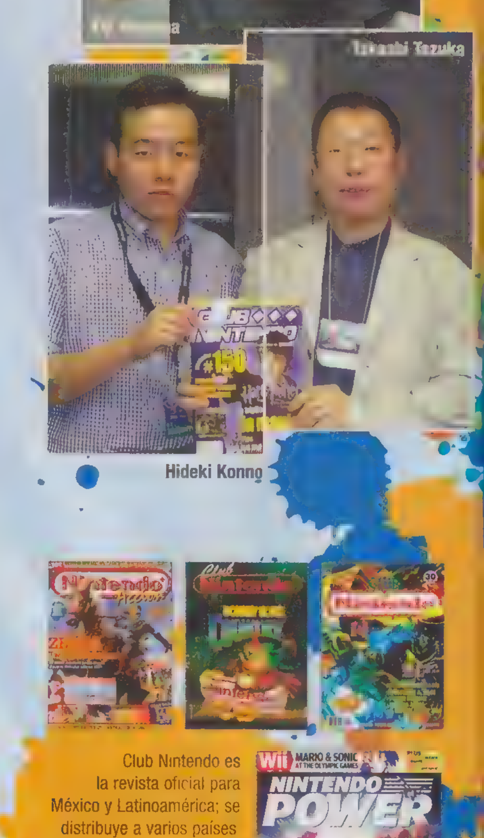
A principios de los años 90 no existía el EGS, vamos, ningún tipo de evento que involucrara videojuegos en México, por lo que Club Nintendo, en colaboración en aquellos años con Itochu (que posteriormente cambiaría de nombre a Gamela), organizó las primeras presentaciones del medio en el World Trade Center, de juegos como **Street Fighter II, Julio Cesar Chavez, Mortal Kombat**... para todos ellos tuvimos eventos exclusivos para nuestros lectores, donde además de la convivencia, te enterabas de los más nuevo en cuanto a lanzamientos.

Los eventos donde presentábamos nuevos juegos siempre han sido una constante; para la generación de los 64 *bits* fueron todo un suceso, sólo que en esta ocasión el sitio donde se realizaban era otro, el centro de espectáculos La Boom; dicho lugar se convirtió varias veces en un área exclusiva para juegos de Nintendo. Vivimos grandes momentos en La Boom; cómo olvidar la presentación del Nintendo 64, **Mortal Kombat III**, **Donkey Kong Country 2**, La Game Boy Camera, **Pokémon Stadium** o el Mundialito que se organizara en el juego **World Cup 98** para obtener un viaje doble al Mundial de Francia y v er jugar a la selección mexicana.

Pero sin dudas el que más se recuerda fue el realizado en noviembre de 1998, donde muchos de nuestros lectores tuvieron la oportunidad de probar **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, el que hasta ahora es considerado el mejor videojuego jamás creado.

Las presentaciones exclusivas de Club Nintendo se mantienen hasta la fecha, a pesar de la existencia del EGS; hemos organizado torneos de **Dragon Ball Z**, **Star Fox Command** o **Metroid Prime Hunters**, y claro que también del esperado **Super Smash Bros. Brawl**, sin olvidar nuestras fiestas de Aniversario de los últimos años.





Hideki Konno

Club Nintendo es la revista oficial para México y Latinoamérica; se distribuye a varios países Actualmente varias naciones tienen una revista oficial, como por ejemplo Estados Unidos, Brasil, Alemania y Reino Unido.



En esta edición publicamos dos rombos en la portada, tal vez pensaste que se trató de [illegible] intencional. Un rombo estaba en el ojo de **Banjo** y el segundo en el ojo de **Kazooie**. **Banjo Tooie** sería el último título de la franquicia para una consola casera de Nintendo.



Mario estrenaba una nueva historia del tipo RPG, con detalles visuales que lo hacían [illegible] ese impacto visual mostrando una portada blanca con una silueta azul del personaje favorito de Nintendo. Seguramente fue una de tus preferidas.



Conocido como **Mega Man Legends** en otra plataforma de 32 bits, Capcom decidió [illegible] el nombre **Mega Man 64**, un juego estilo RPG que no gustó tanto como se pensó. En esta edición, te presentamos tips para **Ogre Battle 64**.

Mucho camino por recorrer

A lo largo de estos 200 números, hemos tenido la oportunidad de platicar con grandes personalidades d[illegible] medio como Howard Lincon, Peter Main, Takaya Imamura, Eiji Aonuma, Masahiro Sakurai y Tim Stamper, entre muchos otros, sin olvidar a Shigeru Miyamoto, quien además fue la primera celebridad que entrevistamos en CN.





Reggie Fils-Aime

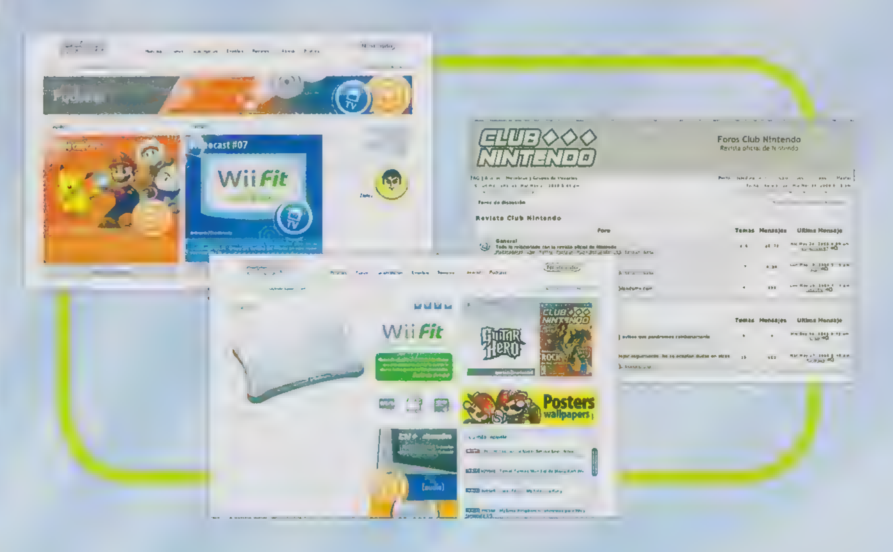
Goro Abe



Además de todas las presentaciones que te hemos contado en estas líneas, hemos agregado varios servicios a tu disposición para que estés más a gusto con lo que Club Nintendo tiene para ofrecerte.

Lo primero que podemos mencionarte es la página de Internet (www.clubnintendomx.com), donde encontrarás desde noticias hasta reviews; por si fuera poco contamos también con un blog donde podrás enterarte de diferentes aspectos del entretenimiento electrónico; ahora bien, si lo que a ti te gusta es discutir, comparar puntos de vista o hacer nuevos amigos, nada mejor que nuestros Foros, donde siempre tendrás alguien con quién platicar.

Aparte de todo esto, hemos innovado para estar en contacto contigo; fuimos la primera revista de videojuegos en México que realizó un *Podcast*, en el cual todo el equipo te comentamos periódicamente de los temas de actualidad de la industria, esto para que estés mejor informado; pero si eres de los que cree que una imagen vale más que mil palabras, al mismo tiempo te ofrecemos CN TV, que son pequeñas cápsulas de video donde te informamos de eventos importantes.



Este mes cumplimos 200 números ininterrumpidos de llevarte la información más reciente del mundo de Nintendo; hemos pasado bastantes cosas en todo este tiempo, buenas y malas noticias, grandes alegrías y tristezas, pero lo hemos hecho juntos, como lo que somos, amigos, un gran Club de videojugadores; esto nos hace diferentes, es un vínculo difícil de explicar con palabras, pero que sabemos perfecto lo puedes sentir al igual que nosotros.

Por nuestra parte, te aseguramos que seguiremos trabajando con la misma entrega, alegría, pero sobre todo pasión, la cual puedes ver reflejada en cada página de Club Nintendo, porque eso es lo que te mereces. Disfruta de este número especial, lo hemos preparado con gran dedicación; seguro que encontrarás noticias y reportajes que en algunos años recordaremos con gusto.

¿Qué sorpresas nos deparan los años venideros? No lo sabemos, pero de lo que sí estamos seguros es que estaremos ahí, para platicarte de primera mano y con nuestro acostumbrado estilo todo lo que ocurra en este medio, el cual nos ha regalado infinidad de alegrías.



En portada saltaban los nuevos **Pokémon** que combatirían en el estadio virtual del Nintendo 64 de **Pokémon Stadium 2**, pero había otro reportaje que daría mucho de qué hablar, el juego **Conker's Bad Fur Day** estaba a punto de salir y causaría una controversia para Rare y Nintendo por sus temas sugerentes.



HAL Laboratories seguía a la vanguardia con los juegos de la esfera rosa y en lugar de hacer otra simple aventura, optaron por agregar la opción Tilt a una versión de GBC. Así, podrías maniobrar al personaje al mover hacia los cuatro ejes tu consola, marcando una innovación que posteriormente retomaría **Wario** para el Game Boy Advance.

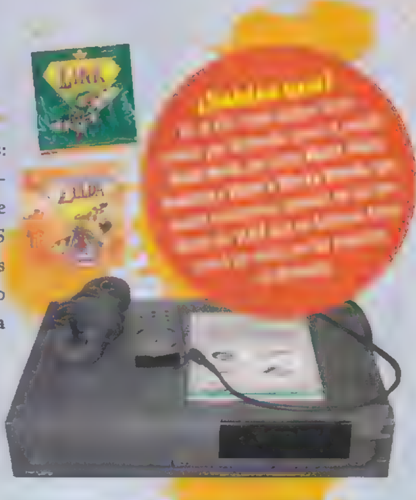
Van 200 números regulares y varios más especiales que hemos recorrido juntos en esta aventura que se llama Club Nintendo. A través de los años, desde nuestros inicios en 1991, fuimos partícipes de los acontecimientos que han marcado el giro de la industria, el cambio generacional de cartuchos a discos y el avance tecnológico que en casi dos décadas ha logrado que el jugar videojuegos haya cambiado de una simple forma de pasar el rato, a un estilo de vida que cada vez más gente comparte, sin importar su género, edad, país o cultura.

Top 10

1.- Lanzamiento SNES

Desde el primer número de la revista, ya se hablaba sobre el Super Nintendo, consola que vendría a reemplazar a la triunfadora NES y agregaría otros 8 bits de poder para crear juegos tan diferentes y entretenidos que lo marcarían como un punto de referencia y nido de muchas de las franquicias que ahora siguen vigentes. Para Japón, el Super Famicom salió al mercado en noviembre de 1990, mientras que América tuvo que esperar nueve largos meses; así, en agosto de 1991 se estrenaba el Super Nintendo, con un diseño diferente al japonés y una cantidad oportuna de buenos títulos que lo pondría en ventaja contra el Sega Genesis. Para Nintendo significó consolidarse en la cumbre de los juegos de video y para los jugadores, tener en su casa una plataforma que brilló desde el inicio y hasta su final con juegos como **Super Mario World**, **Killer Instinct**, **Street Fighter Alpha 2** y **Yoshi´s Island**, entre otros.

2.- Anuncio SNES CD-ROM



Club Nintendo cumplía sus primeros seis meses cuando hubo una noticia que sorprendía a propios y extraños: Nintendo, la compañía más poderosa en la industria de los videojuegos, preparaba una nueva forma de proyectar los títulos a través de discos compactos. Para ello, contrató a dos empresas diferentes (Phillips y Sony) que serían las encargadas de presentar sus ideas y desarrollar un accesorio que incrementara el potencial del SNES mediante un CD-Rom, compitiendo así con el Sega CD. Sin embargo, las negociaciones no fueron tan fructíferas como algunos hubieran deseado y el trato se vino abajo; por su parte, Phillips se empeñó en su CD-i (que no tuvo mayor relevancia) y ganó el derecho de publicar algunos juegos licenciados por Nintendo, como los de **Zelda** que ya te hemos comentado. Sony, en la otra mano, no quedó tan conforme por la caída del proyecto y decidió emprender su propia línea de juegos de video, utilizando los avances que llevaban y adaptándolos para dar vida al PlayStation. ¿Te imaginas cómo sería ahora Nintendo si el PS hubiera sido el accesorio que necesitaba el SNES y no una consola independiente y competitiva?



3.- The Legend of Zelda: Ocarina of Time

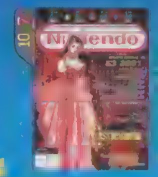
La leyenda de **Zelda** inició en el NES y para muchos de nosotros se ha convertido en una franquicia que cuenta con extrema popularidad, tornándose en punto de referencia para muchos videojuegos. Así como con **Mario**, el nombre **Link** también es ubicado por los jugadores en general; conocen las aventuras de este héroe de leyenda creado por Miyamoto hace más de 20 años; su paso por el Super Nintendo y Game Boy marcaron época, quizá fueron de las partes más simples y bien llevadas que tiene la serie; pero si pensabas que lo habías visto todo, estabas muy equivocado. En noviembre de 1998 salía a la venta **Ocarina of Time**, colocándose como el mejor juego en la trayectoria de Nintendo. Se conjugaron motivos como una historia perfectamente diseñada, personajes carismáticos y emblemáticos, situaciones y eventos que atrapaban tus sentidos, acercándote más al universo de Hyrule en un mar de sonidos y melodías exquisitas. Nintendo había conseguido otro punto en su carrera de éxito y tanto tú, como nosotros, fuimos parte de ello.



Para esta edición celebrábamos la tercera entrega de **Mario Party**, que sería la última para el Nintendo 64. También te incluimos Nintensivos para **Conker's Bad Fur Day**, **Paper Mario** y **Pokémon Stadium**. Aquí mismo, fue cuando se publicó por primera vez la sección: Cementerio de Videojuegos.



Pocas veces habíamos tenido portadas de juegos portátiles, y menos aun de las consolas, pero con el avance de la tecnología y las sorpresas que nos traía el Game Boy Advance, se nos hizo prudente poner a esta pequeña y potente plataforma como portada.



Llegaba el mes de julio y con éste, el esperado reporte del E3 en su versión [illegible] daban entrada al Nintendo GameCube, mientras que el Game Boy Advance reci- [illegible]

Hechos

Si ya tienes años leyéndonos, revivirás los hechos que colocaron una sonrisa en tu rostro al enterarte de los estrenos más prometedores; pero si eres de recién ingreso a este Club, podrás echar un ojo al pasado y disfrutar de los momentos que marcaron época para Nintendo y Club Nintendo. Así que prepárate para recorrer -a través de las siguientes páginas- los momentos históricos que has visto y leído en ésta, tu revista de videojuegos preferida.

4.- Donkey Kong Country (ACM)

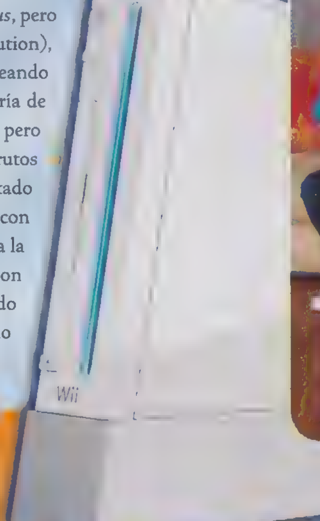
Cuando la mayoría pensaba que el Super Nintendo había dado todo lo que podía, Nintendo nos demostró que su consola de 16 bits aún tenía más para dar. La técnica del ACM (*Advanced Computer* Modeling) llegó para cargar de energía a la compañía y dar la oportunidad del surgimiento de juegos como **Donkey Kong Country**, uno de los títulos más aclamados de la consola por su estilo gráfico que estaba lejos de lo que se había observado con anterioridad para el Super Nintendo. Esta misma técnica fue aprovechada para poder llevar a la franquicia de **Killer Instinct** al SNES, así como también a juegos como **Yoshi´s Island** y **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars.** Este hecho también marcó el regreso triunfal del gorila consentido de Nintendo y, desde entonces, se ha vuelto un personaje recurrente. La saga **Country** constó de tres títulos (que puedes consultar en la Consola Virtual), donde se introducía a nuevos personajes como **Dixie, Diddy, Kiddy** y el carismático **Kranky Kong.**



¿Sabías que?
[illegible]

5.- Wii

Llegamos a fechas más recientes, juntos nos emocionamos al conocer el Nintendo DS y las capacidades para expandir la concepción del videojuego por su pantalla táctil y el *Stylus*, pero cuando Nintendo nos dio pruebas finales de su futura consola casera (entonces Revolution), nos dejó impactados por la sencillez de sus controles y lo minimalista del sistema, creando un cambio generacional palpable que ahora vivimos. Muchos pensaban que se trataría de una falla para Nintendo, pues no apostaba por gráficos o potencia en el hardware, pero al final del día, vimos cómo la estrategia que tenían planeada desde el inicio dio frutos para una serie de juegos que involucrarían incluso a aquellos que jamás habían estado en contacto con los juegos de video. Se trataba de una consola fácil de programar, con posibilidades más allá de lo ordinario y que abría la puerta para la creatividad de los programadores y desarrolladores. Con su demo de juegos (**Wii Sports**), el Wii de Nintendo conquistó las fronteras y se ha colocado como uno de los consentidos en la actualidad.





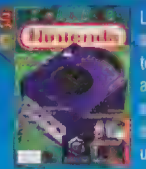
¿Sabías que?
[illegible]



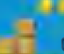
Continuamos con las secuelas de lo visto en el [illegible] da se la llevaba un título de GBA. **Super Mario Kart Super Circuit**, la primer entrega de esta [illegible] gran avance en los juegos de Go Karts.



Así es, nuevamente el GBA se lleva las palmas [illegible] **T. Hawk**. Tiempo antes, para el GB monocromático se había hecho una adaptación de **SFII**, era [illegible] convirtiendo a este juego en un clásico.



Llegaba el momento de darle una calurosa [illegible] tema de Nintendo en utilizar discos y que vendría a reemplazar al N64. Al inicio la consola salío [illegible] un asa para transportarlo.



6.- CES y E3



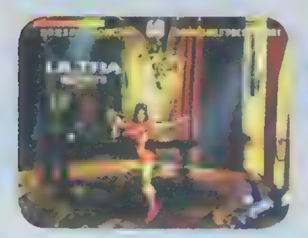
Desde los primeros años de Club Nintendo y hasta ahora, hemos caminado juntos por los pasillos de los eventos más impresionantes de la industria del videojuego. Primeramente el CES (Consumer Electronic Show) atrajo a los desarrolladores y productores de juegos electrónicos, así como a la prensa, quienes estábamos ávidos de ver lo último en la tecnología para el *gamer*. Posteriormente, cuando los videojuegos se separaron del evento, se formó el E3 y, por supuesto, también hemos estado presentes para brindarte las últimas notas, entrevistas y comentarios de lo que ocurra en sus pasillos; hemos presenciado cómo ha cambiado el formato del evento, cómo han llegado nuevos desarrolladores y las emocionantes primicias que sólo se han desvelado en ellos; uno de los más impactantes fue el anuncio de **Super Smash Bros. Brawl**, la presentación del Wii, N64 y GameCube, así como de los portátiles y cientos de juegos que los licenciatarios aguardan para sorprender a la prensa y videojugadores durante cada uno de los días que dura el evento.

7.- Anuncio y salida de N64

Club Nintendo cumplía sus primeros cincuenta números; en la portada, una imagen de **Mario** casi poniendo las manos sobre un deslumbrante Nintendo 64 que fue presentado en Japón durante un Shoshinkai Show. En esa edición te hablábamos de los pormenores de la (en ese entonces) próxima consola casera de Nintendo. El avance evolutivo se notaba de inmediato, un nuevo título del plomero bigotón en tercera dimensión, con voces y gráficos que jamás se habían visto para Nintendo. Estábamos ante una nueva era de vivir los juegos y sobre todo, seríamos partícipes del estilo de juego de aventuras que marcaría un estándar para muchas compañías. "The Fun Machine" era el eslogan del Nintendo 64, una verdadera máquina encargada de entretenerte y brindarte horas de acción y emoción con cientos de juegos que saldrían año tras año. El Nintendo 64 salió en junio de 1996 en Japón y en septiembre del mismo año para América, aunque su diseño fue mostrado por primera vez en el 94, cuando se hacía referencia a él como Nintendo Ultra 64.

8.- Arcadias Nintendo Ultra 64

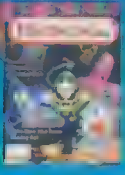
Corría el año cuatro en la cuarta edición de Club Nintendo; en ese entonces, en la redacción, estábamos ultraemocionados porque Nintendo competía en el ramo de las Arcadias con su poderoso *hardware* llamado Ultra 64, similar (dentro de lo que cabe) al que sería visto en el Nintendo 64. Además, nacían dos nuevas franquicias, una llamada **Killer Instinct** que introducía un nuevo concepto de combos y ultracombos espectaculares, personajes sombríos y carismáticos (**Fulgore**, **Combo**, **Orchid**, **Jago** y **Sabrewulf**, entre otros), así como una historia simple pero intensa. Por otro lado, **Cruis´n USA**, un título de carreras presionaría el acelerador del Ultra 64 hasta el fondo, compitiendo directamente contra las grandiosas Arcadias de carreras de Sega. Para ambos juegos hubo una intervención de Midway, así como una colaboración detallada de Nintendo; por consiguiente, dichos juegos fueron trasladados en exclusiva para el SNES (**Killer Instinct**) y N64 (**KI2** [convertido en **Gold**] y **Cruis´n USA/World/Exotica**).











Por primera vez, **Luigi** tenía su propio juego (**Luigi's Mansion**) y se presentaba antes que **Mario**. Para ser uno de los primeros títulos de las consolas (GCN) nos sorprendió el manejo de las fuentes de luz, sombras y el *gameplay* en general, sin duda un clásico que no hemos visto regresar a la acción.



Cómo no recordar esta impactante portada, tal vez una de nuestras favoritas. Celebrábamos los diez años de Club Nintendo y mostrábamos una imagen de **Super Smash Bros. Melee**, esto fue hace casi ocho años y desde entonces, hemos crecido aún más a tu lado. Quién hubiera pensado que tendríamos que esperar tanto por una secuela de **Smash Bros**.



9.- Game Boy Advance



Nintendo se inició en las consolas portátiles de cartuchos intercambiables ya en forma para 1989 con el Game Boy; obviamente para esas fechas no existía Club Nintendo, pero cuando ocurrió un cambio radical para esta pequeña plataforma, sí estuvimos presentes y tú también fuiste parte de tal acontecimiento. En plena primavera del 2001, los japoneses se arrebataban -literalmente- las consolas de los anaqueles para disfrutar de los dos primeros juegos de Game Boy Advance: **Super Mario Advance: Super Mario Bros. 2** y **F-Zero Advance**. Para nosotros, esta pequeña maravilla llegó tres meses después, siendo una de sus ventajas la retrocompatibilidad con las generaciones anteriores de Game Boy. Su poder sobrepasaba el potencial gráfico del Super Nintendo y aquí destacaron juegos como **Golden Sun**, **Wario Ware**, **Dragon Ball Z Super Sonic Warriors**, **Castlevania** y **Zelda Minish Cap**, entre otros. El Game Boy Advance tuvo rápidas modificaciones para dar paso al GBA SP, más compacto y portátil y fue sucedido por el Nintendo DS, cuya doble pantalla (una táctil) y variedad de juegos, siguen cosechando éxitos.

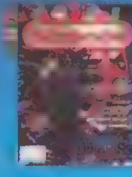




10.- Virtual Boy

En el séptimo número del cuarto año, te presentamos de forma oficial la nueva plataforma de Nintendo, que se trataba de una consola casi portátil de 32 bits diseñada nada más y nada menos que por Gumpei Yokoi, el talento detrás del Game Boy y **Metroid**. Este sistema revolucionario lograría una verdadera proyección tridimensional, aunque sólo en colores negros y rojos a través de unos *leds*. Se lanzó en 1995 y su trayectoria fue uno de los grandes tropezones de Nintendo. Poco más de 20 títulos (japoneses y americanos) fueron desarrollados para el Virutal Boy; de entre los más destacados tenemos: **Galactic Pinball**, **Wario Land**, **Mario Tennis**, **Vertical Force** y **Panic Bomber**. Realmente fue una consola espectacular, pero corrió con mala suerte; el tipo de pantallas dificultaba incluso la publicación de imágenes de sus juegos, no resultó tan portátil como se esperaba (demasiado pesada y voluminosa como para traerla de un lado a otro) y, para complementar, la falta de apoyo o confianza por parte de los licenciatarios fueron las causas más probables de que haya caído antes de su primer año.





La oscuridad y misterio se dejaban ver en el Nintendo GameCube, Silicon Knights (quienes años más tarde hicieran un *remake* de **Metal Gear Solid** para el GCN) se presentaba con fuerza para la plataforma de Nintendo con **Eternal Darkness**, uno de los títulos más sombríos hasta el momento.



Cuando el básquetbol estaba en su apogeo y Kobe Bryant brillaba en los Lakers de Los Ángeles, Club Nintendo presentó a **NBA Courtside 2002**, siendo esta la última portada del deporte ráfaga desde entonces. Luego de tantos años, es claro que hacen falta buenos juegos de la NBA.



El Game Boy Advance se caracterizó por revivir los clásicos éxitos de Mario, primero con **SMB2** y **SMB3** para luego complementar con el popular título **Super Mario World**, que se colocara como uno de los favoritos desde su salida en el Super Nintendo allá en 1992.

Perspectiva CN

Tal vez te preguntarás ¿qué ha representado para los que han trabajado tantos años en Club Nintendo llegar a estas alturas, pasar por todo el desarrollo de Nintendo? Pues bien, aquí tenemos un breve testimonio de cada uno de los que hemos crecido con ustedes y con la revista. Por fortuna, el equipo se ha mantenido muy estable y no ha sufrido grandes cambios.

Pepe

Para mí, ha sido una experiencia que no cambiaría por nada en la vida. Es muy difícil trabajar en algo que te guste al 100% Esto lo he conseguido desde que nació CN. Hacer la revista cada mes desde hace tanto tiempo, me ha dado grandes satisfacciones, pero la principal es encontrar la aceptación de nuestros lectores. Hace más de 16 años esto era un sueño, que se hizo realidad, gracias al apoyo de ustedes. El estar involucrado en el mundo de Nintendo me ha hecho conocer mucha gente y lugares, asistir a los eventos más importantes del videojuego, todo esto es maravilloso, pero lo más valioso, es obtener el reconocimiento de nuestros seguidores. Esto te hace sentir importante y por lo mismo te obliga a seguir haciendo el esfuerzo para entregar, mes con mes, la revista número 1: Club Nintendo.

Toño

De entrada, la mitad de mi vida la he pasado con estos grandes compañeros. Estoy desde los inicios de la revista y ha sido un aprendizaje constante; el hecho de estar viendo y viviendo el desarrollo de los videojuegos (en especial de Nintendo) desde hace 16 años, ha sido algo increíble. También el asistir a eventos en donde he visto primicias de todo tipo es algo que he disfrutado mucho; otra de las cosas que más me han gustado de mi trabajo es el conocer a mucha gente entre, lectores y licencias; es muy gratificante que alguien te reconozca y salude en algún evento, eso te llena mucho como persona.

Frank

Cuando te esfuerzas por ofrecer un buen producto y ves que lo que haces tiene éxito, eso te hace seguir en la misma línea. El día que me dijeron que tenía que hacer una revista de Nintendo no imaginaba la cantidad de sucesos que se desencadenarían en mi vida profesional; la verdad ni por un momento pensé en que se prolongaría por tantos años (nuestra revista ya casi llega a la mayoría de edad) y durante todo este tiempo Nintendo no ha dejado de sorprendernos; esa misma sensación tratamos de transmitirla a cada lector; esperamos seguir acompañándote un buen rato más.

Panteón

La clave para tener el mejor trabajo significa hacer lo que a uno más le gusta; en mi caso, los videojuegos han sido una parte importante en mi vida, y por ende, el poder pertenecer a Club Nintendo es una de las experiencias más increíbles que he tenido. No es solamente el poder dar un autógrafo o que te digan que eres el mejor, sino el poder cambiar la manera de ver al maravilloso entretenimiento electrónico por medio de nuestra revista y que todos sepan lo genial que es vivir un videojuego. Desde hace ya casi doce años he tenido el orgullo de formar parte dél equipo CN, ¡y aun desde la tumba seguiré escribiendo y jugando!

Gus

Cuando comenzamos a jugar el NES, Pepe y yo en 1987 nunca nos imaginamos que 17 años después estaríamos jugando con el Wii de una manera totalmente diferente a lo que ocurrió en ese tiempo, con una revista de 17 años y con un sinfín de anécdotas que nos han ocurrido a través de todo este tiempo. Para mí la revista es parte fundamental en mi vida; a raíz del lanzamiento de la publicación pude desarrollar muchas experiencias en distintos lugares, como Nintendomanía, CES, E3, Shoshinkai y más. En estos espacios entrevisté a muchas personalidades del medio.

Hugo

Un trabajo o proyecto siempre es un reto importante para todos y, por supuesto, llegar a esta publicación fue un cambio, profesionalmene hablando, que me ha traído experiencias agradables y que me ha ayudado a crecer en muchos aspectos. Además, me dio la oportunidad de poder comunicar y transmitir los eventos y situaciones más importantes de los videojuegos de la marca Nintendo, conocer a gente que comparte esta afición y formar parte de una creciente comunidad editorial. Pero lo más importante es que siempre logremos captar tu atención

Master

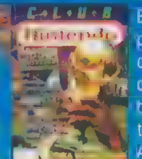
Formar parte de Club Nintendo es para mí un sueño hecho realidad que vivo día a día, es parte importante de mi vida, y no de ahora, sino desde que la leí por primera vez; pues me ha acompañado en los momentos más importantes que he tenido; es por ello que el "amor" que siento hacia CN es difícil de explicar. Parte crucial del éxito de esta publicación es el equipo humano que la conforma, mis amigos, de todos ellos he aprendido demasiado, les debo bastante; pero bueno, no me resta más que decirte ¡felicidades! por estos 200 números; espero que disfrutes esta edición.



¿Alguna vez te imaginaste ver a Sonic en la portada de Club Nintendo, o mejor dicho como estelar de un juego de Nintendo en general? Esta generación marcaba un hecho histórico, Sega se convertía en un licenciatario multiplataformas y abría todas sus franquicias que antes eran exclusivas.



Capcom confiaba en Nintendo para su franquicia de **Resident Evil**, tanto que decidió rehacer el primer título para el GCN, con gráficos espectaculares y ciertos de cambios en *gameplay*. También, en esta edición se estrenó la sección "El Ojo del Cuervo", introduciendo a **Mario Bros.**, como primero de muchos temas a tratar.



Bailando Samba y con el carisma que siempre caracterizó a Brasil, ganaron su quinto campeonato mundial, pero antes de que ello ocurriera, aquí, en CN presentamos el juego basado en ese torneo. En el contenido editorial te mostrábamos tips de Mortal Kombat Advance y The King of Fighters EX para GBA.

SEGA SUPERSTARS tennis

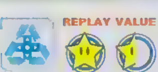
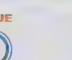
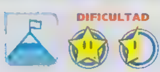
La compañía Sega ha pasado por un sinfín de cambios desde hace algunos años, cuando decidiera dejar el mercado de las consolas para convertirse en una casa desarrolladora para múltiples plataformas, entre los que encontramos el hecho de que ahora busca expandir sus horizontes y hallar nuevos géneros, al mismo tiempo que da vida a sus personajes clásicos. Un claro ejemplo de lo que les acabamos de comentar es Sega Super Star Tennis, un título para Wii y Nintendo DS, que reúne a varios personajes de la compañía.



GRAFICOS


SONIDO



GAMEPLAY


REPLAY VALUE

DIFICULTAD

RANKING CN




Reunión de superestrellas

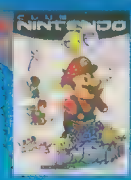
Para este juego de tenis, Sega no se ha quedado con nada, lo ha plagado de detalles para que no se sienta un "clon" de **Mario Tennis** de Nintendo, que aunque bien sigue la línea, maneja un estilo distinto. Se sabía que después de **Wii Sports**, se debía hacer algo verdaderamente interesante para llamar la atención del público, así que se han puesto a trabajar para que además de lo visual el *gameplay* fuera de lo mejor que pudiéramos disfrutar.

Antes de pasar a los detalles jugables, hablemos un poco de los personajes, no vas a encontrar a tenistas profesionales, olvídate de ver a Sharapova o Moya; tus jugadores serán del universo de las franquicias que Sega ha creado. Para que te des una idea te vamos a mencionar a algunos de los que van a estar disponibles, de los conocidos tenemos a **Sonic**, **Tails**, **Amy** o **Robotnick**, a ellos no hace falta describirlos, todo mundo los conoce a la perfección.

Por otro lado, tenemos a los personajes no tan conocidos, que no han tenido tantas apariciones, pero sus juegos han sido excelentes y buscan regresar al primer plano; la plantilla la integran **Ai Ai**, el simpático monito de **Super Monkey Ball**; **Ulala**, la bella reportera de **Space Channel 5**; **Nights**, protagonista de **Journey of Dreams**, así como **Amigo**, de **Samba de Amigo** y el patinador de **Jet Set Radio**. Algunos de estos juegos no han tenido secuela desde hace años, por lo que esperamos ver algunos regresos.











Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sumo Digital**
Categoría: **Deportes**

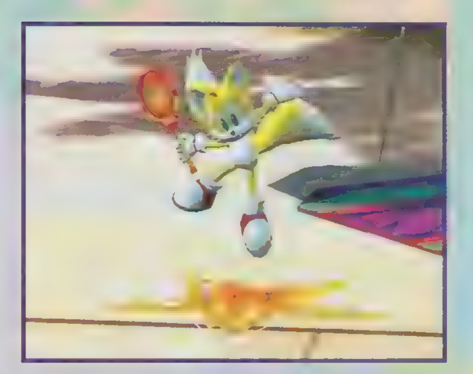






Elige tu estilo de juego

Como puedes darte cuenta vas a tener una variedad enorme de dónde escoger a tu tenista, pero lejos de distinguirse sólo por su aspecto físico, cada uno tiene diferentes habilidades que deberás aprender a usar para conseguir la victoria ante tus oponentes. Por ejemplo, **Sonic** es muy rápido; llegar a pelotas que parece son imposibles de responder es sólo un juego para él, en cambio no es muy fuerte, situación totalmente opuesta a la de Robotnick.





Toma tu raqueta

Es lógico que para la versión de Wii se use el Wiimote para simular los golpes a la pelota, pero lo relevante es que se podrá combinar con el Nunchuk para lograr una mejor experiencia. Tú vas a mover al personaje, no se va a ubicar solo como ocurría en **Wii Sports**, lo que permite jugadas más espectaculares, además de que los juegos son más reñidos. El golpeo con el Wiimote es bueno, y aparte de los movimientos básicos permite realizar "dejaditas" o "globitos", combinando el swing con los botones del remoto.

En el Nintendo DS la situación cambia radicalmente, aquí es necesario usar el Pad del sistema para movernos por el campo y con los botones hacemos las devoluciones; nos hubiera gustado más que se usara el *Stylus*, pero aun así no afecta demasiado a la diversión. La acción la vas a ver en la pantalla superior, mientras que en la táctil aparecerá el marcador del encuentro; no suena muy atractivo, pero es divertido.



Un vistazo al pasado...

- **Space Channel 5** es un videojuego musical que salió a la luz para **Dreamcast** en 1999; aunque tuvo una secuela que saliera un par de años después, no se ha sabido nada de esta serie para consolas de actual generación, pero los seguidores de **Ulala** seguimos cruzando los dedos para que salga en Wii.

- De los juegos más originales que vimos en la generación de 128 bits, tenemos a **Jet Set Radio**, un título muy peculiar donde debías patinar al mismo tiempo que ibas decorando las calles de tu ciudad con graffitis, esto para marcar tu territorio e impedir que llegaran nuevas bandas a intentar ganar mayor fama.

Un mundo de fantasía

Para ambas versiones se han diseñado escenarios que vayan más allá de la típica cancha de arcilla o de pasto; podrás encontrar algunas en la calle, el espacio, incluso en la playa, lo que permite que el juego se vea afectado por el tipo de suelo, dando ventaja a ciertos personajes, por lo que debes conocerlos muy bien a todos para saber cuál te conviene usar en determinadas circunstancias.

LOS EXPERTOS OPINAN



MASTER

[illegible] **Mario Tennis**, menos real pero más divertido. Por [illegible] ntendo, pero [illegible] ilización del Nun- [illegible] nos desde hace tiempo; lo único malo [illegible] por estar conectado al Wiimote no permi- [illegible] evoluciones. [illegible]

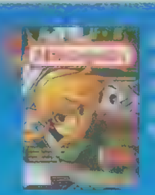
CROW

[illegible] llas más populares para enfrentarlas en un torneo [illegible] estilo de juego es muy similar a lo que propone Camelot en su serie de **Mario Tennis**, es decir, se utilizan poderes especiales y técnicas que salen [illegible] que si jugaras un título tradicionalista. El cast de personajes tiene a hé[illegible] **Ulala**, entre otros, [illegible]

PANTEÓN

[illegible] sus amigos? En **Sega Superstar Tennis** tienes [illegible] los personajes más representativos y [illegible] Sega, como **Sonic the Hedgehog**, [illegible] **Channel 5**, **Aiai** de **Super Monkey Ball**, **Amigo** [illegible] **Wii Sports**.





[illegible]



Wii Ware™



Desde su lanzamiento, el Wii no ha dejado de sorprendernos. Este sistema representa mucho para la industria y no nos referimos solamente a que haya planteado una nueva manera de jugar, sino que además de eso ha involucrado otros conceptos que hacen de la consola un centro de diversión apto para toda la familia; desde niños hasta abuelos pueden interactuar con ella sin problema alguno.

Primero nos sorprendimos por los canales que contenía Wii, desde la creación de Miis hasta el hecho de poder revisar el clima en cualquier parte del mundo, y ni qué decir de la Consola Virtual, que nos permite disfrutar de los clásicos de antaño. Pero ahora Nintendo ha dado un paso adelante, ha ido más allá creando un nuevo añadido al canal de tienda, al que conoceremos como WiiWARE y que está disponible desde el 12 de mayo pasado.





¿DE QUÉ SE TRATA?

WiiWare nos permitiría bajar a nuestra consola juegos diseñados en especial para este formato, los cuales aunque no lo creas serán extremadamente buenos; en algunos casos no vas a notar la diferencia con alguno que salga en un disco tradicional, así que prepárate, porque ahora gracias a Wii tus opciones de diversión aumentan.



Descargar juegos de WiiWare para tu consola no es nada complicado, sólo debes dirigirte al canal Tienda, dentro verás que ahora cuentas con la opción "WiiWare"; al seleccionarla aparecerá un catálogo del cual deberás elegir el título que desees obtener; la descarga puede tardar varios minutos dependiendo del título.



Este nueva opción beneficia a todos los integrantes del medio de los videojuegos, los jugadores podremos tener títulos nuevos cada semana y tener acceso a ellos con tan sólo entrar al apartado de WiiWare, mientras que los desarrolladores pequeños que tal vez no tengan el capital para impulsar sus proyectos, podrán hacerlo sin ningún problema para este sistema, logrando que sus sueños se realicen, al mismo tiempo que nosotros disfrutamos de sus creaciones; ahora si no hay límites para la creatividad al momento de diseñar.



También cabe mencionar que a WiiWare tendrán acceso todas las compañías importantes, de hecho uno de los lanzamientos más relevantes que tuvo fue de parte de Square Enix. Como te puedes dar cuenta, WiiWare ofrece un mundo nuevo al alcance de todos; pero ¿qué hay de los juegos? Bien, a continuación te mencionaremos algunos de los que ya puedes encontrar disponibles, sus ventajas y estilo de juego, de manera que puedas elegir el mejor para ti.



Arrancábamos con el año 12, nuestra primera [illegible] **Pocket Monsters** - de la línea principal- que [illegible] la innovación de lo visto en el GBC y agregaban nuevas opciones de juego.



Opiniones encontradas tuvo la primera entrega [illegible] de realismo a caricatura, el público se dividió, [illegible] El tiempo dio el veredicto final y **Wind Waker** se considera una parte importante en la saga.



¿Qué Creen? Como nos gustó tanto la [illegible] ahora mostrando a los nuevos personajes [illegible] anunciábamos la incurisón de **Link** en **Soul Calibur II**, así como tips para **Godzilla DAMM**.

V.I.P. CASINO BLACKJACK

Si no quieres arriesgar tus ahorros en un casino, nada mejor que la opción que WiiWare pone a tu disposición: **V.I.P. Casino Blackjack**, un título donde tienes todas las actividades comunes de uno de estos centros de entretenimiento a tu alcance. No importa si nunca has probado alguno, antes de entrar a cada juego se te mostrarán las reglas para que no haya ningún problema a la hora de decidir cuántas fichas deseas jugarte.



Gráficamente su estilo será en 3D, algo poco común en estos títulos; se intenta representar todo un casino como tal, donde te puedas mover libremente, mientras disfrutas de cada juego. Como te puedes imaginar, el Wiimote se verá involucrado en la participación de los juegos, por lo que si no ganas por lo menos te vas a divertir bastante.



V.I.P. Casino Blackjack no es para todos, seguramente preferirás descargar algún otro juego, pero si le das una oportunidad no vas a quedar decepcionado, sobre todo por su capacidad para jugar de cuatro personas de manera simultánea.



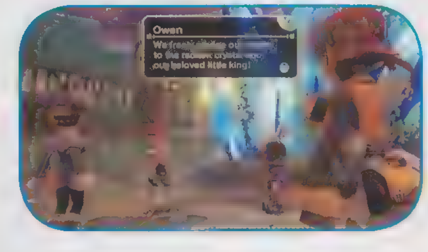
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Una de las sagas más veteranas y queridas como lo es **Final Fantasy** es la que ha inaugurado a WiiWare. El concepto del juego es similar a lo que hemos visto en la serie **Crystal Chronicle**s para Wii, pero ahora se ha intentado dejar un poco de lado la aventura para poner mayor énfasis en lo que es el estilo RPG, lo cual será todo un alivio para los seguidores de la franquicia.



La historia gira en torno a un joven príncipe, que por extraños motivos ha estado vagando por el mundo, hasta que llega a un lugar donde encuentra un castillo, pero está en ruinas, así que se tiene que dar a la tarea de regresar ese reino a lo que alguna vez fue, lo que es una tarea complicada; pero no estará solo, ya que contará con el poder de un cristal mágico.

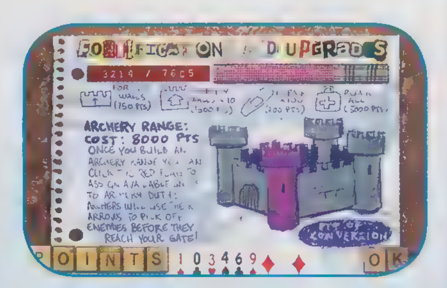
El argumento, aunque simple, en un comienzo va mejorando a medida que avanzas, logrando que te identifiques con todos los personajes que conoces. El estilo gráfico es similar a lo visto en el Cubo, pero claro, se han mejorado mucho las texturas y los efectos de algunas magias.



Este título es una clara muestra de lo que es capaz de lograr el ingenio, un juego excelente en todo sentido, que no debe faltar en tu recién inaugurada colección de WiiWare. Seguro que será el primero de muchos trabajos que Square Enix dé a conocer por este medio; ¿te imaginas una nueva aventura de la serie **Chrono**? Seguro que llevas soñando con él por años. Algo más que nos gustaría ver en un futuro, sería un RPG multiplayer en línea.

DEFEND YOUR CASTLE

¿Recuerdas **Battle Tank** para NES? Era un juego muy divertido donde debías proteger tu base de tanques rivales; pues bien, parece que ese concepto está de vuelta, pero ahora potenciado por el Wii. XGen Studios ha creado **Defend Your Castle**, un juego superdivertido, que te permite interactuar con el ambiente como pocas veces se haya visto gracias al Wiimote.



La mecánica es muy sencilla: en pantalla aparecerá tu castillo y con él algunos invasores que serán representados por unos personajes bastante chistosos, ya que su cuerpo está constituido sólo por líneas. Ellos atacarán tu propiedad con todo lo que tengan, pero tú con el Wiimote debes alejarlos de tu castillo, para lo cual también cuentas con algunos ítems que te permitirán detener a más de uno en un movimiento, sólo tienes que decidir muy bien dónde usarlo.

Otra de sus características especiales es que permite la interacción hasta con cuatro personas al mismo tiempo, lo cual no va a facilitarte las cosas, al contrario, sólo aumentará el número de enemigos, haciendo de la pantalla un caos total, donde deberás coordinarte muy bien con tus compañeros si es que quieres que tu castillo no sea derrumbado, aunque a veces la mejor estrategia será dejar todo al instinto.



Camelot Games nos había sorprendido anteriormente con los juegos deportivos de **Mario**, habían hecho un excelente trabajo al fusionar deportes no tan populares con detalles divertidos, pero ahora, con **Golden Sun** demostraban su verdadero potencial. Este nuevo RPG destacaría por sus increíbles gráficos y la historia que nos dejaría atrapados desde el inicio.



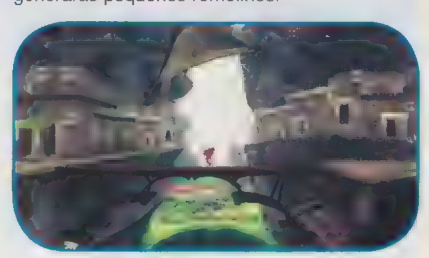
Wario regresaba a los escenarios de Nintendo, con una aventura dedicada en exclusiva para el Wii y diseñada con gráficos elegantes. Todo indicaba que sería un gran éxito para el avaricioso de gorra amarilla, pero resultó un título simple y sin mucho reto, quedando como una buena aventura para los jugadores poco experimentados.

LOST WINDS

Sin duda de los juegos más creativos que hemos visto a recientes fechas, no sólo para WiiWare, sino incluso en general. En él tomas el papel de **Toku**, un joven que cuenta con el poder de controlar el viento y cuya misión es ayudar a su pueblo en contra del terrible Balasar.



El *gameplay* es lo sorprendente de este título; con el *Stick* del Nunchuk controlas al personaje, lo llevas a través de hermosos escenarios en 2D pero con elementos en 3D; todo un deleite visual. Pero lo verdaderamente importante viene en el momento de usar el Wiimote, pues con él generarás pequeños remolinos.



Lógicamente las ráfagas de viento las vas a crear con un puntero en pantalla que moverás con el remoto, pero no sólo te servirán para avanzar, sino que también puedes interactuar con todo el ambiente para lograr resolver *puzzles*, desde mover piedras hasta ramas, incluso el agua de alguna cascada, todo en un ambiente en 2D.

Lost Winds es una experiencia como pocas, debes conocerla no importando si los juegos de plataformas nunca han sido tu fuerte; créenos, lo vas a disfrutar en grande.

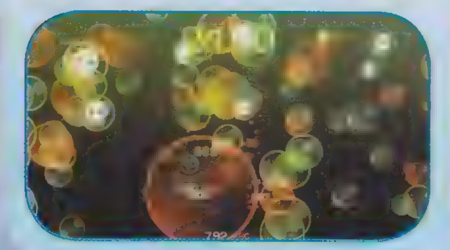
POP

De todo el catálogo inicial de WiiWare, **Pop** es sin duda el juego más sencillo, pero no por eso es malo, al contrario, es un título bastante adictivo cortesía de la compañía Nnooo que espera darle al género de los *puzzles* un nuevo sentido. La estética del juego es parecida a la que vimos en **Electroplankton**, de hecho no faltó por ahí, al ser vistas las primeras imágenes, quien comenzara a expandir el rumor de una secuela del juego musical de Nintendo.

En pantalla aparecerán varias burbujas de colores, las cuales debemos reventar gracias al Wiimote; pero no se limita sólo a estallarlas y ya, sino que habrá un reloj en la parte superior de la pantalla indicándonos cuánto tiempo nos queda de juego; es una presión extra, y lo interesante es que si revientas las adecuadas, puedes incrementar tu tiempo de juego.



Además de lo anterior, al terminar con algunas burbujas obtendrás ítems que te permitirán mejorar tu puntería para lograr un mejor marcador, pero como no todo puede ser color de rosa, también existirán algunos castigos, desde calaveras que reducirán tus puntos, hasta círculos que disminuirán el rango de tu visión.

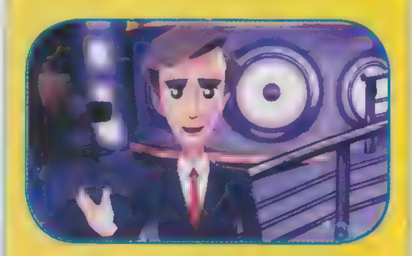


TV SHOW KING

Esta es la opción ideal por si siempre has querido asistir a un programa de concursos o si fuiste pero saliste en la primera ronda. **TV Show King** representa un programa de preguntas como seguramente has visto decenas en la televisión; lo interesante de este juego es que no vas a representar a nadie ficticio, sino que vas a ser tú el participante, representado obviamente por tu Mii.



Vas a tener la posibilidad de competir solo o contra tres más de tus amigos probando sus conocimientos en áreas como historia, geografía, literatura o deportes. De entrada quizá no te parezca tan impresionante, pero conforme va avanzando el juego te vas emocionando más, al grado que comienzas a ponerte nervioso o gritar al perder.



Uno de los atractivos es que por cada respuesta correcta obtendrás dinero (virtual, lógicamente) que puedes mantener o apostar en siguientes desafíos para recuperarte o humillar a tus rivales.

UN FUTURO PROMETEDOR

Como te puedes dar cuenta, WiiWare ha comenzado con el pie derecho su historia; hay juegos excelentes, para todos los gustos, pero lo mejor es que ya se están preparando grandes lanzamientos como un nuevo **Dr. Mario**, que permitirá el juego en línea, o **Star Soldier**, por parte de Konami, sólo por mencionar un par de ejemplos. Imagina las posibilidades: sin duda estamos ante algo grande, que marcará no sólo al Wii sino incluso al medio y nosotros te traeremos todas las novedades que se vayan dando acerca de WiiWare.



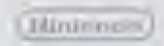
Advance Wars 2: Black Hole Rising llegaba [illegible] ganado adeptos en pasadas entregas y ahora se confirmaba como uno de los títulos más completos de su género. Para esta edición, [illegible] estuvieron presentes en ese evento.



Llegamos al esperado reporte del E3 en [illegible] muy agradables, Silicon Knights mostraba el remake de **Metal Gear**, Nintendo ofrecía **Mario Kart** y **F-Zero** para Nintendo [illegible] pronto marcarían época.



Namco vio en Nintendo una opción viable para [illegible] el cual interactuaría con las diferentes consolas al ofrecer un personaje único por primera vez. Para Nintendo, no hubo mejor opción que **Link**, [illegible] en un *crossover* impactante.


Nintendo



QHDD...

¿qué hay dentro de... Las frases más memorables?

Por spot

¿Qué hay, chavos? Espero que estén muy bien y que sigan echándole ganas a todas sus actividades. Yo soy Spot, y en esta ocasión les traigo un tema bastante curioso al que muchas veces los videojugadores no le damos tanta importancia porque estamos tan clavados pasando una etapa o enfrentando a un enemigo, pero que ayuda a tener una empatía más estrecha con los diversos personajes de nuestros videojuegos favoritos; así es, hablo de las frases que se quedan grabadas en nuestra memoria, ya sea porque son demasiado buenas, o bien por la reacción que nos producen. Citas memorables como: *"I´ll be back"* hacen que inmediatamente recuerdes a quien las dijo y, por ende, todo; *"Luke, I am your father"* es de las clásicas en el cine, pero nos ayudan a tener una idea del sentimiento que experimentaste cuando las escuchaste. Así que ponte cómodo, porque vamos a comenzar.

-"It's me, Mario!"
("¡Soy yo, Mario!")
Mario, Super Mario 64; ¿quién no recuerda esta frase cuando prendíamos nuestro N64?

-"You almost turn into a Jill sandwich"
("Casi te conviertes en un sándwich de Jill")
Barry Burton, Resident Evil; frase sin chiste que dice después de salvar a Jill de una trampa estilo Indiana Jones.

-"Thank you, Mario, but our Princess is in another castle"
("Gracias Mario, pero nuestra Princesa está en otro castillo")
Toad, Super Mario Bros.; lo que dicen los Honguitos al final de los primeros siete castillos de Bowser.

-"You must defeat Sheng Long to stand a chance"
("Debes derrotar a Sheng Long para tener oportunidad")
Ryu, Street Fighter II: The World Warrior; esta frase malentendida dio pauta al mito de Sheng Long, maestro de Ryu, y posteriormente a la creación de Akuma.

-"If history is to change, let it change. If the world is to be destroyed, so be it. If my fate is to die, I must simply laugh"
("Si la historia tiene que cambiar, que cambie. Si el mundo debe ser destruido, que así sea. Si mi destino es morir, simplemente reiré")
Magus, Chrono Trigger; después de la destrucción de su reino.

-"Look out! It´s a monster!"
("¡Cuidado, es un monstruo!")
Jill Valentine, Resident Evil; mientras un zombi se acerca amenazadoramente.

-"Follow me, Fox"
("Sígueme, Fox")
James McCloud, Star Fox 64; cuando ayuda a su hijo a salir con vida después de la destrucción de Andross, cuando Fox pensaba que estaba muerto.

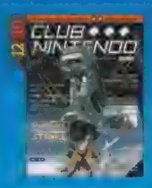
-"No problem!"
("¡No hay problema!")
Jonathan Morris, Castlevania Portrait of Ruin; con esta frase optimista, Jonathan siempre encara cualquier problema.

-"Staaaaaaaaarsssss!"
Nemesis, Resident Evil 3; objetivo claro y único del BOW de este juego; ¡escucharla quiere decir problemas!

-"You weak, pathetic, fool"
("Eres un débil, patético y tonto")
Shao Khan, Mortal Kombat II; lo que el emperador de Outworld piensa de todos los demás oponentes.

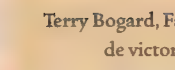


Por desgracia, Clover Studios ya no existe más, pero su legado fue importante para Nintendo, **Viewtiful Joe** es una muestra de lo bien que trabajaba ese estudio, se trata de una aventura con un personaje diferente a lo convencional, que lucharía en un mundo de cinta cinematográfica. Visualmente se dio a notar por los efectos de aumentar o disminuir la velocidad, así como por los combos y habilidades



La serie de George Lucas nunca ha dejado de ser parte importante en los videojuegos, ahora, para el GameCube se descubría **Star Wars: Rebel Strike**, una de las entregas más completas y con más detalles de la franquicia de los **Jedi**. Asimismo, te mostramos la adaptación de **Resident Evil Code Veronica** para el GCN, con gráficos sorprendentes y una de las historias más reveladoras de la saga





-"OK!"

Terry Bogard, Fatal Fury; la tradicional frase de victoria del Lobo Solitario.

-*"It's gonna be one of those days..."*

("Va a ser uno de esos días...")

Conker, Conker's Bad Fur Day; preludio a sus desventuras después de una noche de parranda.

-*"The things I do for love"*

("Las cosas que hago por amor")

Karim, Eternal Darkness -Sanity´s Requiem; después de decidir sacrificar el resto de su vida en una tumba por la mujer que lo traicionó.

-*"In the name of Harman"*

("En el nombre de Harman")

Iwazaru, Killer7; enigmática frase con la que termina todas sus charlas uno de los más misteriosos personajes de los videojuegos...

-*"Story of my life"*

("La historia de mi vida")

Leon Scott Kennedy, Resident Evil 4; después de acabar con Saddler, haber rescatado a Ashley y ser bateado por Hunnigan.

-*"You're wasting my time"*

("Estás perdiendo mi tiempo")

Giovanni, Pokémon Puzzle League; de esta forma humilla a sus oponentes el líder del Team Rocket.



-*"It´s better be remembered as a martyr and still living"*

("Es mejor ser recordado como mártir y seguir con vida)

Dash Rendar, Star Wars —Shadows of the Empire; cuando todos creen que murió en la explosión que acabó con la organización Red Sun y haber salvado a la rebelión.

-*"Get over here!"*

("¡Ven para acá!")

Scorpion, Mortal Kombat; si no vienes por las buenas...

-*"Be a good girl and stay dead"*

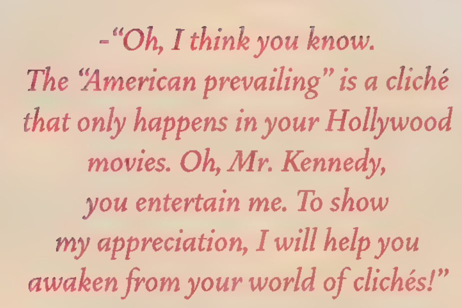
("Sé una buena niña y quédate muerta")

Albert Wesker, Resident Evil: The Umbrella Chronicles; después de acribillar a balazos a Lisa Trevor.

-*"I was just earning my living"*

("Sólo me ganaba la vida")

Sub-Zero, Mortal Kombat Mythologies; excusa por la que ocasionó involuntariamente el regreso de Shinnok, y con él, la posible destrucción de la Tierra.



-*"Oh, I think you know. The "American prevailing" is a cliché that only happens in your Hollywood movies. Oh, Mr. Kennedy, you entertain me. To show my appreciation, I will help you awaken from your world of clichés!"*

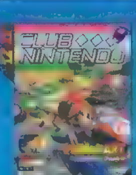
("Oh, creo que lo sabe. "La prevalecencia americana" es un cliché que sólo pasa en sus películas de Hollywood. Oh, Sr. Kennedy, usted me entretiene. Para demostrarle mi agradecimiento, ¡yo lo ayudaré a despertar de su mundo de clichés!")

Osmund Saddler, Resident Evil 4; antes de convertirse en un monstruo de inmensas proporciones.

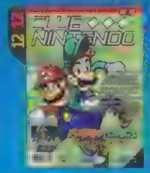
-"COWABUNGA!"

Donatello, Leonardo, Michaelangelo, Raphael, Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Tutles in Time; este es el grito de guerra tradicional de las tortugas; escucharlo por primera vez en el SNES fue una experiencia totalmente sin precedentes.

¿Qué te parecieron estas frases? Por supuesto, no podemos incluir todas las citas memorables de todos los juegos porque sería imposible, pero nos gustaría que nos escribieras para que nos comentaras cuáles fueron las que dejaron huella en tu memoria. No solamente encontramos este tipo de citas en los RPG o en los de aventura; en varios títulos hay frases dignas de recordarse que te hacen experimentar distintos sentimientos que te provocan empatía o apatía para con el personaje que las dice. Algunas pueden ser tan ciertas y emotivas, que logran sacar esa lagrimita a cualquiera; mientras que otras son tan graciosas o insulsas que simplemente no te las puedes quitar de tu memoria. La próxima vez que te reúnas para la reta, pon pausa un momento e intenta charlar con tus cuates para ver qué frases son sus favoritas y verán que hay algunas de las que ni se acordaban; la cosa es siempre tener una mente abierta e ir más allá de solamente terminar un juego y ya. Pórtense bien y recuerden que es mejor decir lo que sienten a quedarse con las ganas. ¡Hasta la próxima!



tenía una labor titánica para innovar. Así, **Mario Kart Double Dash!!** introducía la opción de dos participantes por vehículo



en Club Nintendo te traíamos el reporte completo del evento, así como los festejos del doceavo aniversario.



tan aclamado como las versiones de NES y SNES. También publicamos tips para **Mario Kart Double Dash!!**.



Es un verdadero placer para mí darles una vez más la bienvenida a ésta, su sección Uno con el Control. Como saben, este número de la revista es bastante especial, la edición 200... ¡vaya que ha pasado el tiempo!, ¿verdad? Por este motivo he decidido que en esta ocasión no voy a enseñarles jugadas de algún juego para Wii o NDS, sino que en su lugar les comentaré algunos puntos que considero son esenciales para todos los que nos hacemos llamar videojugadores, así que espero los disfruten.

Desde que empecé a ser lector de Club Nintendo, noté que la revista siempre se ha preocupado por hacernos ver que los juegos son algo más que un simple pasatiempo, que se deben disfrutar como cualquier otra actividad, pero sobre todo que se deben tener en cuenta algunos aspectos, los cuales ahora quiero compartir con ustedes.

Honestidad

Como en todas las competencias de cualquier tipo, en los videojuegos siempre debes buscar ganar, ser el mejor, eso es algo de lo que tienes que estar consciente. Pero ahora bien, hay maneras correctas como esto se debe obtener, es decir, jugando limpio, sin hacer trampas, y nunca utilizar algún implemento para modificar tus personajes o equipos.

Por mencionar un ejemplo de esto que les comento, hace poco me tocó jugar **Pokémon** contra una persona que usaba criaturas alteradas, ya sabes, movimientos que no van de acuerdo con el tipo de monstruo, niveles exageradamente altos... en fin, él se sentía muy bien de usarlos, mostraba sus medallas hasta con cierto orgullo, pero lo cierto es que cada una de las victorias que haya conseguido de ese modo carecen de valor. Por sucesos como éste, los invito a que siempre busquen jugar limpio, sin trampas; esto, además de que los hará sentir bien al lograr triunfos, los hará crecer día a día como videojugadores, ya que se superan ustedes mismos.

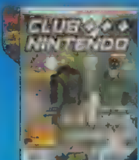




Controlar el enojo

Siempre habrá alguna misión, *puzzle* o enemigo que se nos complique, eso ha pasado desde los tiempos del NES, e igual de viejo es el hecho de enojarse al no poder pasarlos; nadie está a salvo de esto, pero sí podemos controlar la molestia para evitar algo mayor. Es algo habitual, lanzar los controles, pegar a la pared, no sé, mil situaciones, pero ninguna de ellas nos hará pasar del lugar donde estamos atorados; al contrario: con un control roto dudamos que se pueda.

Para dichos momentos, nada mejor que controlarse, respirar profundo e intentarlo nuevamente, y en caso de que sigamos sin poder, lo ideal es salir, hacer cualquier otra cosa, escuchar música o hasta poner otro juego. Ya cuando creamos estar relajados, regresar a ese punto. Recuerda que en cualquier aspecto, el que está calmado siempre tiene la ventaja sobre el que no lo está.



Febrero fue la fecha que muchos esperábamos, Konami liberaba **Metal Gear Solid: Twin Snakes** para el Nintendo GameCube, una adaptación de su original de PlayStation, ahora desarrollado por Silicon Knights



Nunca burlarse



Esto es algo que debemos erradicar a como dé lugar: las burlas; no puede haber nada peor que esta práctica; hay una frase que me encanta: "Grande en la derrota, gigante en la victoria". Es lo que debemos aplicar. Si nos toca perder, ni modo, aprender de nuestros errores, analizar nuestro desempeño y buscar mejorar. Por otro lado, cuando ganemos, sí podemos gritar, saltar, estar contentos; una victoria siempre se debe disfrutar, pero sin molestar u ofender a nuestro oponente, ya que por lógica él se sentirá mal o hasta enojarse, por lo que no tiene sentido.



Cuando consigues un triunfo sin burlarte, no sólo enalteces a tu adversario, sino que además haces más grande tu victoria. Algo que me da mucho gusto es que durante algunos torneos que hemos tenido la oportunidad de organizar, como el de **Dragon Ball** o **Super Smash Bros. Brawl**, me ha tocado presenciar cómo antes y después de los enfrentamientos, los participantes se daban la mano, un acto que habla muy bien de ellos, y que esperemos que cada vez se haga más común.

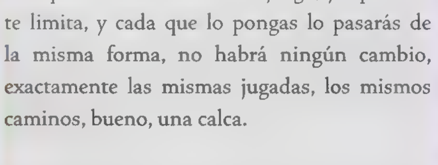
Ser constante

Para lograr un buen nivel no queda otro camino más que practicar, ser constante, sólo así conseguiremos ser mejores día a día. Hace algunos años, cuando **Street Fighter II** era la sensación en las Arcadias, yo no tenía idea de cómo jugar, todo mundo me ganaba, así que para mejorar, no jugaba, me quedaba viendo, analizando los movimientos de cada personaje; una vez que ya me sentí seguro, comencé a retar; poco a poco fui mejorando, hasta que después yo era quien ganaba; no fue fácil, pero es una muestra de que con empeño y planeación todo se puede conseguir.



Tratar lo imposible

Cuando se acumula experiencia de juego, muchas son las ocasiones en que terminamos un título de manera lineal, es decir, sin explotarlo al máximo, y esto es uno de los peores errores que cualquiera puede cometer: pensar que lo sabe todo de un juego, ya que esto te limita, y cada que lo pongas lo pasarás de la misma forma, no habrá ningún cambio, exactamente las mismas jugadas, los mismos caminos, bueno, una calca.

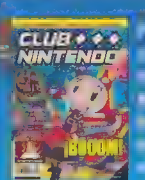




Lo que yo siempre trato -al mismo tiempo que comento con todo mundo- es que al jugar se debe tratar de hacer cosas que no son lógicas, que van contra la razón; sólo así se disfruta de un juego además de que se descubren detalles que lo vuelven más interesante. Un ejemplo de esto es **Donkey Kong Country** y su 101%; pocas personas lograban obtenerlo, ¿por qué?, pues sencillo: para lograrlo debías atravesar paredes o caerte en precipicios, situaciones que normalmente o no se pueden o te ocasionan la pérdida de una vida.



Algunas veces no sólo se trata de completar un juego, sino que ir en contra de las reglas provoca el que descubras errores de programación, los famosos bugs que a veces pueden trabarte el juego, pero muchas otras te pueden facilitar las cosas. Por todo esto, siempre debes tratar de ir más allá, de no llevar una lógica, es más, hacer cosas disparatadas; esto te hace mejor videojugador.







Nunca darse por vencido

Este es un punto fundamental. No importa lo que suceda, siempre buscar triunfar; en algunas ocasiones, cuando nos van ganando y la ventaja parece ya definitiva, se deja de pelear, sólo esperamos a que la partida termine para pasar el control a alguien más. Eso siempre me ha molestado, ya que en todos esos momentos siempre existe la posibilidad de remontar.

Aunque la esperanza parezca nula, hay que entregar nuestro mayor esfuerzo, tal vez no ganemos, pero si lo conseguimos, además de que mejorará nuestro nivel, nos daremos cuenta de lo que realmente somos capaces. Hace poco jugaba **Mario Kart Wii**, buscaba obtener a los personajes ocultos, iba en primer lugar, pero una carambola de ítems me dejó en último lugar a una vuelta del final. Una de las personas con las que estaba dijo: "Comienza la carrera de nuevo, ya perdiste"; al escucharlo le dije que aún quedaba tiempo, me concentré, traté de hacer una vuelta perfecta y ¿qué creen?: conseguí el primer lugar.





En mi anécdota anterior también cabía la posibilidad de que no hubiera logrado el sitio de honor, pero no lo iba a saber si no lo intentaba y si daba reset al juego; por tal motivo, siempre peleen por ganar, así las condiciones sean totalmente adversas; se llevarán gratas sorpresas.

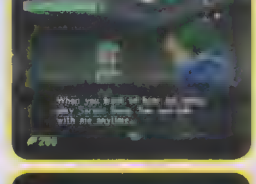
Tener una vida completa

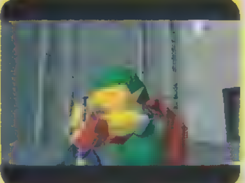
Un buen videojugador, además de seguir los puntos anteriores cuando se divierte con sus títulos favoritos, también sabe que existen muchas otras actividades como el deporte, la escuela o el trabajo, las cuales son necesarias para tener una vida sana. En todas ellas, se debe tener la misma pasión, la misma entrega, llevar lo que se ha aprendido en los videojuegos a la vida real, buscar ser los mejores en cualquier actividad que desempeñemos; eso es lo que marcará la diferencia y al final nos hará felices de ver recompensado nuestro esfuerzo.

Ahora quiero tocar otro tema, el de los "juegos perfectos", esto en relación con que ahora, debido a los gráficos, a muchos títulos se les dan calificaciones que en realidad no merecen.

Hace poco un juego famoso por su violencia y "libertad de acción", que siempre había sido considerado como uno más del montón, obtuvo una nota casi perfecta, por lo que muchas personas no tardaron en compararlo con **Zelda: Ocarina of Time**... Esto en verdad me desagradó bastante, no porque sea fan del juego de Nintendo, sino porque el otro título no tenía las bases para siquiera acercarse a la obra maestra de Miyamoto. ¿En qué me baso para asegurar lo anterior? Sencillo: para que un juego realmente sea considerado perfecto, debe poseer varias cualidades, entre ellas el que su salida haya beneficiado a la industria. En el caso de **Zelda**, fueron los entornos 3D, el enfoque Z y la calidad de los cinemas en tiempo real, pero sobre todo esa magia que te llevaba a otro mundo; los retos y acertijos que te hacían pensar, fomentaban el uso de tu instinto de videojugador. Por lo anterior no concibo que un juego del cual en algunos meses nadie se acordará sea comparado con **OoT**. No me mal entiendan, no digo que sea malo, simplemente que su salida no supuso un antes y un después como lo hiciera el juego de **Link**.







Espero que hayas disfrutado la sección este mes. Si consideras que me faltó algún punto importante en mi lista, me lo puedes enviar, así como tus jugadas, quejas y sugerencias a juang@clubnintendomx.com. Disfruta de este número 200 de Club Nintendo; no importa el tiempo que lleves como lector, todos formamos parte de una misma pasión: Nintendo. ¡Hasta la próxima!





Para este momento, ya te teníamos todos los pormenores del evento
como **Kingdom Hearts** para GBA, **Resident Evil 4** y **Splinter Cell** para





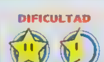
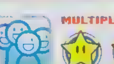
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
2. Conéctate
3. Juega
TONY HAWK'S
METROID
TETRIS DS
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com


200
Nintendo
¡Felicita a Club Nintendo
por su estrella #200!


© Nintendo 2008

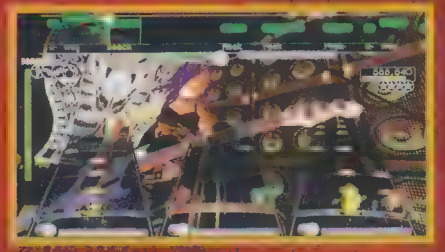
ROCKBAND

Ya quedó en el pasado la idea de que los videojuegos sólo son para chavitos, cuyas historias o conceptos se limitaban a una misma tendencia y la forma de jugarse no era otra más que un pad y algunos botones. Desde hace tiempo, los juegos han evolucionado para ser más expresivos y definiendo un terreno que aún falta mucho por explorar.

 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 MULTIPLAYER 
RANKING CN  8.5

[illegible] go, **Elite Beat Agents** o **Electroplankton** y de baile como **Dance Dance Revolution** o **Pump it Up**. Recientemente, la serie de **Guitar Hero** le dio un empuje extra a este género con el uso de un periférico en forma de guitarra que le ponía el sabor unico (antes konami lo había conseguido con **Guitar Freaks**, pero no le dieron continuidad); ahora, EA se alía con Harmonix para desarrollar una nueva experiencia de vivir la música en videojuego, creando **Rock Band**, el primer título que combina múltiples instrumentos para que armes tu banda de rock virtual.

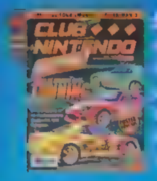




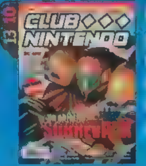


[illegible]

Parece muy sencilla la idea de los juegos mu- [illegible] que tocar en una banda de verdad, pero la realidad es diferente. Harmonix (desarrolladores del juego) ha retomado una idea que ha mantenido viva la gente de Red Octane con sus exitosos juegos de **Guitar Hero**; sin embargo, para **Rock Band** se llegaron a nuevos niveles, pues la [illegible] público. **Rock Band** para Wii incluye canciones que se hicieron populares en épocas distintas por intérpretes de la talla de Radio Head, Smashing Pumpkins, Deep Purple o Foo Fighters (pasando por los géneros punk, metal, alternativo o rock clásico de la década de los años 60, 70, 80, 90 y el presente milenio). ¿Te imaginas ser tú quien cante uno de los himnos más populares de Black Sabbath? ¿Tocar la batería al mero estilo de Lars Ulrich en Enter Sandman? Pues esto y más podrás vivir mientras recorras cada uno de los eventos que se presentan en **Rock Band**.



[illegible]



[illegible]

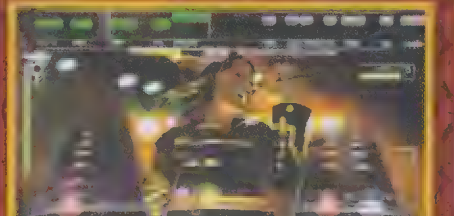


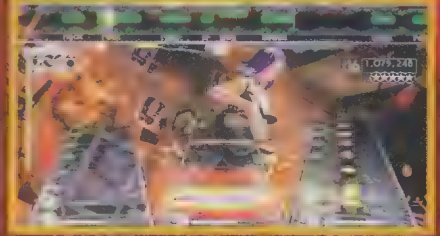
[illegible]

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Harmonix**
Categoría: **Ritmos**

1 - 4

Juega solo, con el resto de tu banda o compite contra otros rockeros en [illegible] todo un repertorio de canciones para probar tus habilidades y agasajar a tu público con tu mejor interpretación.





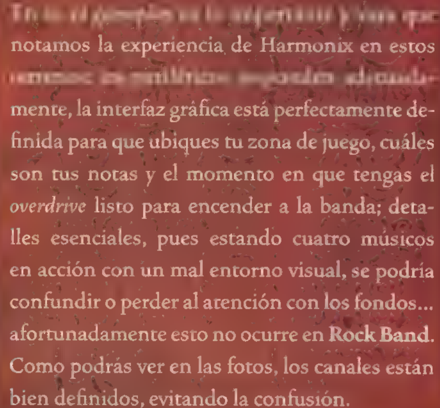


Tú [illegible] como rockstar

Rock Band te da la oportunidad de jugar con tres de tus amigos más, crear un verdadero grupo y saltar al estrellato (aunque sea de forma virtual). El juego, en su paquete especial, incluye una guitarra, una batería (con sus respectivas baquetas), micrófono y, por supuesto, el software para Wii; pero si quieres al cuarto integrante, él podra ingresar con otra guitarra, para encargarse del bajo, claro está; la segunda guitarra la tendrás que comprar por separado.







[illegible] notamos la experiencia de Harmonix en estos [illegible] mente, la interfaz gráfica está perfectamente definida para que ubiques tu zona de juego, cuáles son tus notas y el momento en que tengas el *overdrive* listo para encender a la banda; detalles esenciales, pues estando cuatro músicos en acción con un mal entorno visual, se podría confundir o perder al atención con los fondos... afortunadamente esto no ocurre en **Rock Band**. Como podrás ver en las fotos, los canales están bien definidos, evitando la confusión.

No dejes que la música se detenga

No hay nada mejor que rockear hasta que el [illegible] do uno de tus integrantes -o tú mismo- pierde el ritmo o se le olvida la letra? Obviamente tu nivel de poder bajará hasta cero, sacándote de [illegible] banda podrá echarte la mano y sacrificar parte [illegible] que será infinito, pues basta con tres veces que falles para que el publico te saque de la jugada.



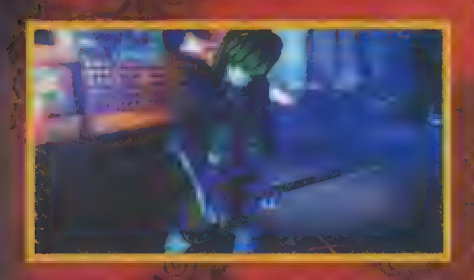
Compatibilidad y conectividad

Al principio se pensó que debido a los desarrolladores, las guitarras de **Guitar Hero** y **Rock Band** podrían ser compatibles, sin embargo, al final esto ya no fue posible pues no se llegó a un acuerdo [illegible] Quizá en un futuro este asunto tenga una buena resolución y se lance un parche oficial para activar [illegible] ambas partes se pongan de acuerdo, ojalá que así sea.



En cuanto a la conexión Wi-Fi, por alguna extraña razón, **Rock Band** para Wii no tiene acceso al juego en línea, así que toda la adrenalina [illegible] quedará de forma local y teniendo como público a tus cuates. Otro punto es que, por obvias razones, se eliminó la descarga de canciones, [illegible] un poco ese aspecto.







[illegible]

Rock Band se convertirá en uno de los clásicos juegos para amenizar las fiestas o pasar un rato agradable con tus cuates; es como una rocola [illegible] individual o en grupo; incluso, si ya te sientes [illegible] laridad a tu concierto. El juego se venderá de forma independiente (instrumentos y software [illegible] junio. Recuerda que aquí en Club Nintendo estaremos esperando tus mejores puntuaciones para que encabeces la lista de Los Retos de cada mes. ¿Estás listo para rockear?



Los expertos comentan...

MASTER

Desde que jugué **Guitar Hero** por primera vez me encantó el concepto, por lo que ahora que tenemos disponible **Rock Band** no lo puedo pensar dos veces para recomendarlo, es una excelente opción en todo sentido, ideal para los fines de semana que te reúnes con tus amigos, pues la diversión toma niveles bastante elevados... el único punto negativo es que no tendrá servicio Wi-Fi, y el próximo **Guitar Hero World Tour** sí, lo que puede afectar de manera seria.



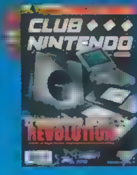
CROW

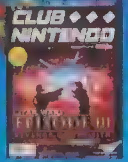
Siendo fan de los juegos de ritmos, **Rock Band** me pareció una alternativa bastante adecuada para disfrutar en conjunto de la buena música, no obstante, la falta de conexión Wi-Fi le resta puntos valiosos que sí posee su contendiente más cercano: **Guitar Hero**. Por otro lado, no podrás descargar canciones como ocurre en otras consolas, pero si estás interesado en rockear con más estilos, podrás comprar los volúmenes adicionales de canciones.

PANTEÓN

Simplemente no puedo dejar de jugarlo, especialmente cuando nos juntamos todos y echamos relajo con las numerosas canciones que vienen en esta excelente opción para los que gustan de la música. Eso sí, hay que tener bien entendido que necesitas de mucha práctica y dedicación para que puedas ser el mejor en este juego, pues depende de la sincronía como equipo para que puedas ganar en **Rock Band.** ¡No te lo puedes perder!








Aquí es cuando
apantallas al mundo.
con Metroid Prime Hunters.
Lighter.Brighter.
NINTENDO DS lite

1 - 2

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

MEGA MAN STARFORCE 2

© 2008 CAPCOM

GRAFICOS · SONIDO · GAMEPLAY · HISTORIA · DIFICULTAD

CN 5.5

EVOLUCIONAR O REGRESAR A LOS ORÍGENES

Cuando **Mega Man** llegó al Game Boy Advance hace ya algunos años, todos esperábamos ver algo realmente novedoso en cuanto a la historia, pero creemos que en Capcom se lo tomaron muy en serio, ya que crearon un nuevo universo para nuestro famoso héroe, donde te olvidas del **Doctor Willy**, de **Zero**, bueno, de todo lo que sepas de los títulos anteriores, ya que no te va a servir de mucho. Al primer juego de este "nuevo concepto" se le llamó **Mega Man Battle Network**.



Pensamos que habría pocos juegos, pero por alguna razón siguieron saliendo, lo cual no era lo malo, sino que no le cambiaban prácticamente nada, salvo que quizá agregaban nuevos chips, pero sin relevancia alguna. No estamos diciendo que sean malos, de hecho si sólo juegas uno te diviertes bastante, pero una vez que pasas lo mismo más de 7 veces como que se pierde el gusto.



Por todo lo anterior, los fans sólo le veían dos opciones a la serie; se regresaba a la saga de acción que tantas alegrías dio o se planteaba una evolución definitiva... lo malo es que ninguna de las dos pasa en **Star Force**. Pero bueno, si no los conoces enseguida te platicamos de él.





Antes de que el mundo sea borrado

En el mundo virtual que se nos plantea, existe un nuevo virus que está avanzando rápidamente, infectando y borrando todo a su paso, por lo que un joven de nombre **Geo** debe terminar con el problema informático usando a **Mega Man**, pero para ello, primero tiene que obtenerlo reuniendo ciertas partes, así que como puedes darte cuenta los problemas de Geo aparecen a cada paso que da.



Como en todo RPG tu deber será explorar cada rincón de los escenarios para encontrar pistas y seguir con tu aventura; para dichos momentos, la perspectiva del juego será de 3/4, lo que simula la profundidad. Habrá ocasiones que al llegar a un cuarto, no veas nada raro, pero si hablas con los habitantes o regresas después de cumplir otro objetivo, te darán consejos o ítems interesantes que podrás usar para mejorar a tu robot.

Diferentes visiones de la batalla

Al realizar lo que te describimos en el párrafo anterior, la acción se mostrará en la pantalla táctil, mientras que en la superior contarás con un mapa que te mantendrá al tanto de tu ubicación así como la de tus enemigos y objetivos. La situación será diferente cuando lleguen los enfrentamientos con otros robots; en la parte superior se verán los duelos, ya sabes, por el clásico sistema de turnos, y en la táctil un panel donde tendrás acceso a todas las opciones de ataque y defensa con las que cuenten en ese momento.

Detrás de la armadura...

- En Japón a **Mega Man** se le conoce como **Rock Man** y a su hermana como **Roll**, *"Rock and Roll"*, ¿extraña coincidencia?

- Dentro de los dos primeros capítulos de la serie "X", **Mega Man** puede realizar un *Hadoken* y un *Shoryuken*, al más puro estilo de **Ryu** y **Ken** de **Street Fighter**, juego igualmente creado por Capcom.

- El primer juego de este famoso personaje salió para el Famicom en Japón en 1987 y de inmediato se convirtió en un fenómeno, igualando la popularidad de grandes íconos como **Pac-Man**.



Una realidad en extinción

Mega Man Star Force 2 no es malo, es buen juego, pero es terrible que sea una secuela idéntica a la primera que viéramos hace ya más de 7 años; se han agregado un par de detalles nuevos, per nada realmente sorprendente; esperamos que por el bien del personaje, que algún día fuera un emblema de la industria, se cree un concepto que en verdad le haga justicia y no sólo sirva como pretexto para vender miles de copias del juego.

LOS EXPERTOS OPINAN



MASTER

Cómo extraño los años donde el lanzamiento de un título de **Mega Man** provocaba emoción en millones de jugadores; ahora pareciera algo tan común, sin fuerza alguna, y **Mega Man Star Force 2** lo confirma; es un juego que no necesitas si ya posees alguno de la serie **Battle Network**, ya que es exactamente lo mismo con "nuevos" personajes. Lo ideal es que la serie termine o que retiren el nombre del héroe azul ya que no tiene nada que ver con la magistral trama que viéramos en la serie clásica o en la "X".



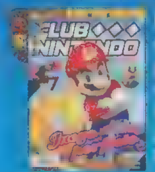
CROW

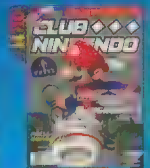
Capcom sigue con la tendencia de **Mega Man**, tal vez le genere muchas ventajas y haya conseguido un nicho de jugadores que aprecien dicha franquicia, no obstante, para otros no es más que una actualización de un concepto repetitivo. No niego que la idea en su concepto básico -estilo **Battle Network**- sea buena, pero el punto negativo es que no ha habido una evolución plena que nos invite a disfrutar la nueva versión como si fuera la primera. Gráficos, sonido y *gameplay* no tienen cambios.



PANTEÓN

¿Holaaa? ¿Creatividaaaad, dónde estáaaas? No puedo creerlo, todavía recuerdo cuando los juegos del singular androide de titanio azul eran de los más buscados y te presentaban un reto realmente bueno, además de un sentimiento sin paralelo... esos días se han ido alejando cada vez más y Capcom nos sigue atacando con más y más secuelas con versiones diferentes de sus "nuevas" aventuras de la serie de **Mega Man**. Así es, el síndrome de la **Stacy Malibú** vuelve a atacar...







Mario Kart Wii

Wii



Imágenes de inicio y final alternas

Completa cada Single Cup con un primer lugar para activar dos pantallas de título alternas y una nueva imagen para el final.

Nuevos cursos

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIR?
Leaf Cup	Gana al menos un tercer lugar en la Banana Cup y Shell Cup.
Lightning Cup	Consigue por lo menos un tercer sitio en la Leaf Cup.
Special Cup	Obtén al menos una tercera posición en la Star Cup.
Star Cup	Logra por lo menos un tercer lugar en la Flower Cup y Mushroom Cup.

Mirror Mode

Completa todas las copas en la categoría de 150cc.

Obtén una estrella en tu nickname

Consigue buenos resultados en las carreras de Grand Prix para lograr un Star Ranking (hasta tres) al final de los resultados en lugar del clásico "C, B o A". Al coleccionar estas estrellas en todos los Grand Prix, se agregará un ícono de estrella en tu nombre para las carreras Wi-Fi, así como en la pantalla de resultados de tu oponente.

NICKNAME	¿CÓMO ACTIVAR?
Nickname de una estrella	Logra un rango de una estrella en cada uno de los Grand Prix.
Nickname de dos estrellas	Consigue un rango de dos estrellas en cada uno de los Grand Prix.
Nickname de tres estrellas	Obtén un rango de tres estrellas en cada uno de los Grand Prix.

Wii Wheel dorado

Haz uso del Wii Wheel -en todos los modos-, cuando te conectes a la red Wi-Fi de Nintendo, aparecerá un Wii Wheel dorado a un lado de tu nombre.

Versiones de los karts y motos de 50cc y 100cc

Al completar todas las copas en las velocidades inferiores, podrás activar las versiones de los karts y motos en 50cc y 100cc (tendrán menos velocidad que en 150cc). Para habilitarlo, presiona el botón "+" en la pantalla de selección de velocidad

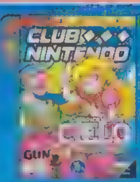
SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
100cc (Kart y motos)	Llega en primer, segundo o tercer lugar en todas las copas de 100cc.
50cc (Karts y motos)	Obtén el primer, segundo o tercer lugar en todas las copas de 100cc

Motos nuevas

MOTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bubble Bike (moto pequeña)	Gana la Mirror Leaf Cup.
Dolphin Dasher (moto mediana)	Triunfa en la Mirror Star Cup.
Magikruiser (moto pequeña)	Juega Time Trials en ocho diferentes cursos.
Phantom (moto grande)	Conquista la Mirror Special Cup.
Quacker (moto pequeña)	Gana la 150cc Star Cup.
Shooting Star (moto grande)	Obtén el primer lugar en la 100cc Star Cup.
Sneakster (moto mediana)	Logra por lo menos el rango de una estrella para todas las 100cc Wii Grand Prix Cups.
Spear (moto grande)	Activa a los 12 Expert Staff Ghost en Time Trials.
Zip Zip (moto mediana)	Gana la 100cc Lightning Cup.

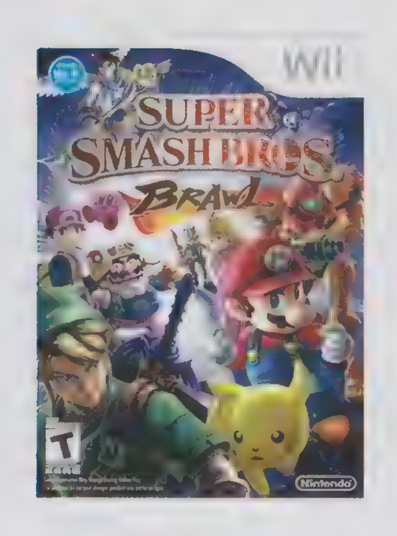
















¡Múevete con Wii Fit!

El juego de Mario Kart Wii, Incluye el Wii Wheel















Karts adicionales

KART	¿CÓMO ACTIVAR?
Aero Glider (kart grande)	Logra por lo menos una estrella en todas las Star in all 150cc Retro Cups.
Blue Falcon (kart mediano)	Gana la Mirror Lightning Cup.
Cheep Charger (kart pequeño)	Consigue al menos un rango de estrella para todas las 50cc Retro Grand Prix Cups.
Dragonetti (kart grande)	Triunfa en la 150cc Lightning Cup.
Piranha Prowler (kart grande)	Consigue la victoria en la 50cc Special Cup.
Royal Racer (kart mediano)	Gana la 150cc Leaf Cup.
Sprinter (kart mediano)	Activa a los 24 Expert Staff Ghosts.
Tiny Titan (kart pequeño)	Derrota a 50 oponentes a través del juego Wi-Fi o activa un Expert Saff Ghost.
Turbo Blooper (kart mediano)	Gana la 50cc Leaf Cup.

Características extra

Logra que más de una persona utilice el mismo kart.

Primero haz que el jugador número uno elija a la persona que ambos quieren, después, desmarca al corredor y mueve el cursor. Haz que el jugador número dos se posicione sobre el ícono del personaje a escoger. Regresa una pantalla, luego ve hacia el personaje y selecciónalo de nuevo, así ambos deberán estar en el mismo personaje. Los dos deben elegir al corredor que quieran de allí en adelante.

Acelera mientras te recuperas de una caída

Cuando caigas en algo, ya sea agua o salgas del arco iris o camino, en el momento en que regreses al curso, si presionas el botón 2 al instante en que pises el suelo, obtendrás un turbo temporal.

Cambia la categoría de peso de tu piloto Mii

Ve hacia el Mii Channel y carga el peso de tu piloto Mii, que tendrá un impacto en el juego, provocando que cambies el peso y tengas acceso a diferentes carros.

Consigue inmunidad ante los POW

Cuando veas un bloque POW en la pantalla y esté a punto de impactarte, simplemente haz el mismo movimiento que realizarías para generar una onda de choque para ti mismo, así te volverás inmune al giro del bloque (panel de control en el mando de GameCube o al agitar el Wii Wheel). Este truco funciona tanto para karts o motocicletas, sin embargo, sin importar que no pierdas velocidad o gires, sí perderás los ítems que lleves contigo.

Mystic Heroes

Nintendo GameCube

CÓDIGO	SECRETO
Runa M1	Termina el juego en la modalidad fácil.
Runa M10	Participa en el Vs. Mode cien veces.
Runa M2	Si tienes cuatro controles, participa en un encuentro VS para 4 jugadores (no en cooperativo) en Multi Play para activar el M2: Fusenso.
Runa M3	Acaba el juego en el modo normal.
Runa M4	Juega y completa 10 encuentros cooperativos.
Runa M5	Participa en 20 encuentros.
Runa M6	Juega y completa 20 encuentros en modo cooperativo.
Runa M7	Acumula cincuenta encuentros.
Runa M8	Termina el juego en la dificultad máxima con cualquier personaje.
Runa M9	Acaba el juego con todos los cuatro personajes en alguna de las diferentes opciones de dificultad.
Arma S1	Completa el primer set de cuatro niveles en el modo Survival.
Arma S2	Termina el segundo set de cuatro niveles en el modo Survival.
Arma S3	Luego de completar el tercer set de cuatro niveles en el modo Survival, recibirás el arma S3, la cual hace que tu energía se regenere lentamente. Luego de que hayas completado las tres partes del modo Survival, el modo Expert Survival será activado.
Runas S4 y S5	Completa el modo Expert Survival (selecciona hard en el menú después de completar las tres etapas del Survival normal).
Arma S6	Termina las tres secciones del modo Expert Survival.

CLUB NINTENDO



Hulk
Nintendo GameCube

Introdúcelos en la pantalla de cheats antes de iniciar el juego.

PASSWORD	SECRETO
BRNGITN	Duplica la energía de los enemigos.
HLTHDSE	Duplica la energía de Hulk.
ANGMNGT	Barra de furia al máximo.
MMMYHLP	Energía e los enemigos a la mitad.
GMMSKIN	Invencibilidad.
TRUBLVR	Selección de nivel.
JANITOR	Juega como Grey Hulk.
BRCESTN	Acertijos resueltos.
FLSHWND	Regenerador.
NMBTHIH	Reinicia las puntuaciones altas.
GRNCHTR	Continuaciones ilimitadas.
FSTOFRY	Puño salvaje.

Medal of Honor Underground
Nintendo DS

Passwords (Hard)

CÓDIGO	NIVEL
CUBIQUE	02
CHEMIN	03
BLONDEUR	04
BLESSER	05
AVOCAT	06
AFFINER	07
LAINE	08
MESCLUN	09
NORME	10
ORNER	11
PENNE	12
QUELQUE	13
REPOSE	14
SALIFIER	15
TROPIQUE	16
VOTATION	17

Passwords (Medium)

CÓDIGO	NIVEL
FRIMAS	02
ESCARGOT	03
DEVOIR	04
CAOLISER	05
BASQUE	06
ROBUSTE	07
SOYEUX	08
TERRER	09
VOULOIR	10
COUVERT	11
VOYANCE	12
PIGISTE	13
NOMMER	14
JETER	15
ENJAMBER	16
MORPHE	17

Rondo Swords
Nintendo DS

Personajes secretos

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Aegil en la escena 17	Envía a Serdic hacia la puerta Este partiendo desde el punto de inicio, mientras Marie esté con vida.
Alhambra en la escena 10	Aproxímate a la gran roca y habla con Serdic.
Ansom en la escena 5	Platica con alguien.
Arios en la escena 13	Conversa con Elmer.
Cotton en la escena 9	Termina la escena secreta número nueve.
Elmer en la escena 12	Platica con Selmer.
Garahad en la escena 21	Conversa con Igraine.
Izuna en la escena 19	Habla con Yumiluna utilizando a Serdic en la escena 18; además, sostén una conversación con Shino usando a Izuna.
Owl en la escena 7	Platica con Marie.
Rukia en la escena 11	Conversa con Serdic.
Shino en la escena 15	Habla con Serdic mientras Marie está con vida.
Simon en la escena 18	Platica con Marie o Serdic.
Yumiluna en la escena 18	Conversa con Serdic.

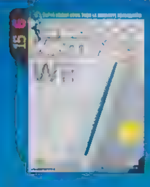
Thunderbirds
Game Boy Advance

Passwords

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords.

CÓDIGO	NIVEL
734	Credits
76H	Misión final
H3D	Misión final 1
3M7	Misión final 3
D8D	Misión final 4
48D	Misión final 5
T25	Misión final 5
B9T	Misión final 6

CÓDIGO	NIVEL
BCD	Misión 1, nivel 2
THM	Misión 1, nivel 4
2DF	Misión 2
T89	Misión 3
MB2	Misión 4
F8H	Misión 5
4TH	Misión 6
6DC	Misión 7
F24	Misión 8







Comenzando a Jugar

Hay quien dice que los videojuegos son sólo para niños o que "ya estás muy grande para eso"; nosotros, en Club Nintendo no pensamos así, al igual que los videojugadores alrededor del mundo. Hemos conocido innumerables jugadores de todas las edades y de ambos géneros; hay desde los más pequeños, hasta verdaderos veteranos del control que vieron inclusive el auge del Atari y el NES, por ejemplo. En esta ocasión vamos a profundizar un poco más en el tema y a hacer un par de recomendaciones para quien decide dejar a un lado los prejuicios y dedicarse a disfrutar de un pasatiempo tan sano como hacer deporte o leer; así que recuerden, aquí no hay edades, simplemente videojugadores.

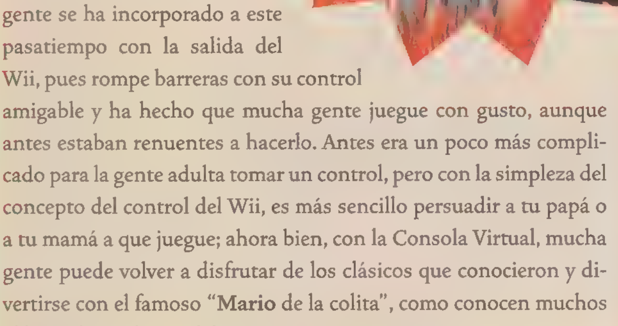
Los primeros botonazos

Así como no hay un límite para la gente mayor, tampoco lo hay para comenzar a jugar; hay pequeños que pueden disfrutar de varios juegos sin necesidad de que sepan lanzar poderes ni realizar combos; hoy ya no hay tantos juegos preescolares como antes, pero sí existen varios que son sumamente sencillos de aprender; y aunque usted no lo crea, el dejar a un niño con un control, estimula su interés y lo hace que se fije mejor en todas las cosas, por ejemplo, en cómo reacciona el personaje cuando aprieta un botón o mueve una palanca. Como siempre hemos dicho, el saber combinar los videojuegos con otras actividades es muy sano y ayuda a desarrollar más su capacidad de aprendizaje, atención y deducción; además, si el tiempo para jugar videojuegos lo coordinan con sus demás actividades, los niños aprenden a tomarlo como un buen hobbie y le dedican la atención correspondiente a sus deberes de una manera responsable.

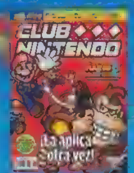
Eligiendo juegos para comenzar

Siempre es bueno pensar en que cualquier persona, joven o adulta, se va a desesperar si uno lo pone a jugar algo demasiado complicado. No hay que olvidar que existen las clasificaciones para guiarnos, pues hay juegos no aptos para niños como los **Resident Evil**, por ejemplo; en estas ocasiones es mejor siempre seleccionar un título con poca dificultad y controles sencillos, así uno puede irlo disfrutando y desarrollando su habilidad poco a poco. Los jugadores que creen ser los mejores desechan muchas veces los títulos enfocados a los más jóvenes y los critican muy duramente, siendo que no dejan de ser buenos y que son excelentes para que alguien que no haya tomado un control se sienta cómodo y pueda gozar posteriormente de algo más complejo.

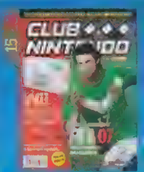
"Ya estoy viejo para cambiar..."



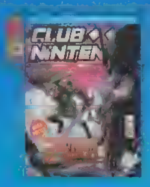
Una pregunta común es: ¿hay alguna edad para comenzar a jugar o se tiene que haber jugado desde siempre para disfrutarlo? Pues obviamente que no existe un límite ni rango de edad para iniciarse en el maravilloso mundo del entretenimiento electrónico, y una muestra es que muchísima gente se ha incorporado a este pasatiempo con la salida del Wii, pues rompe barreras con su control amigable y ha hecho que mucha gente juegue con gusto, aunque antes estaban renuentes a hacerlo. Antes era un poco más complicado para la gente adulta tomar un control, pero con la simpleza del concepto del control del Wii, es más sencillo persuadir a tu papá o a tu mamá a que juegue; ahora bien, con la Consola Virtual, mucha gente puede volver a disfrutar de los clásicos que conocieron y divertirse con el famoso "**Mario de la colita**", como conocen muchos al legendario clásico del NES, **Super Mario Bros. 3**.



Tal como lo pusimos en el *bullet*, **Donkey** se la aplicaba de nuevo a **Mario**, raptando a Pauline [illegible] la secuela de **Mario VS Donkey Kong**, en donde aparecían por primera vez los pequeños juguetes de **Mario**, algo así como varios clones en pequeño que lo ayudarían en su misión de rescate.



La pasión futbolera estaba en apogeo, el Kikín ilustraba la portada de Club Nintendo así como la de **FIFA 07** de Electronic Arts. Por otro lado, publicamos un reporte desde Nueva York con lo último en noticias del Wii.



En noviembre estábamos que no cabíamos de la alegría, por fin se acercaba el lanzamiento de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** para Wii y Nintendo GameCube, por ello, incluímos un megapóster que seguro debes tener colgado en tu pared.

¡Eso sí me gusta!

Supongamos que vas a invitar a jugar a tu papá, pero cuando por fin accede, le das un control para que juegue **The King of Fighters** y le pones una paliza con tus combos de **Iori Yagami**... mala idea, obviamente. En lugar de eso, debes buscar algo que sea más adecuado de acuerdo con sus gustos y no olvidar que no va a tener la misma habilidad que tú; si a él le agrada la música, entonces intenta un juego de ritmos como **Guitar Hero III Legends of Rock**, por ejemplo; así reconocerá las canciones que le gustan y se sentirá más cómodo tocando la guitarra que haciéndose nudo los dedos tratando de lanzar un poder. Ahora bien, si ves que tu papá tiene dificultades con el control y le cuesta trabajo mantenerse con vida en un **Contra** o **Metal Slug**, pero gusta de los combates, puedes prestarle tu **Advance Wars** y así podrá poner a prueba sus habilidades como general y estratega sin necesidad de tener reflejos de **Jedi**.



Recomendaciones

Aquí tenemos unos ejemplos de títulos excelentes para que los jugadores menos experimentados de todas las edades se diviertan en grande y pasen un agradable rato en familia. Recuerda que siempre debe haber tolerancia y respeto para los demás, así las retas familiares y de cuates serán más divertidas. Muchos de estos juegos se pueden encontrar fácilmente (si es que no los tienes), o bien, descargar para tu Wii en la Consola Virtual, así que no hay pretexto: ¡todos a jugar!



Pac-Man, NES

El clásico juego de laberinto es una opción muy recomendable para cualquier tipo de videojugador por su sencillo control y divertido *gameplay*. La misión es simple: comerte todas las píldoras y evitar que los fantasmas te acaben. Debido a que no hay que saltar ni disparar, resulta tan entretenido y fácil de aprender que es genial para comenzar.





Super Mario Bros. 3, NES

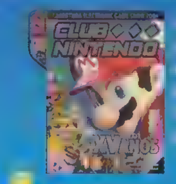
¿Quién no conoce a **Mario**, especialmente en esta aventura que define de una manera magistral el género de acción en plataformas en 2D? Aprender a jugar **SMB3** es muy fácil, pero dominar todos sus secretos es lo que va siendo más emocionante cada vez; lo mejor es que puedes conseguir muchas vidas en cada mundo.

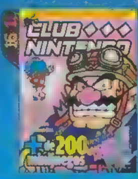
Wii Sports, Wii

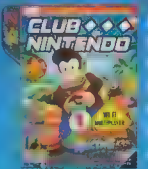
Esta propuesta de Nintendo ha dado pauta para que los licenciatarios puedan crear más juegos utilizando la misma técnica, aunque como pasa muchas veces, el primero es más divertido y recomendable por ser más simple. Como cuenta con boliche, tenis, béisbol, golf y box, es más fácil que toda la familia tenga una opción a elegir como su disciplina favorita. Sin duda, esta es una gran opción para ese fin de semana familiar.

Street Fighter II: The World Warrior, SNES

Para aprender a jugar en el competitivo género de las peleas, **Street Fighter II** siempre será la mejor opción por ser tan balanceado. Aquí encontrarás una buena variedad de personajes y un *gameplay* sólido que te permite prepararte para juegos y versiones más complejos en donde hay más elementos que aprender como Fatalities y cosas asi.







Sin generalizar

Por otro lado, no hay que menospreciar a las damas; sabemos por experiencia que muchas videojugadoras son excelentes adversarios y que ser mujer no quiere decir que tienen que jugar siempre **Barbie** o **Petz** -aunque sí resulten atractivos para las más pequeñas, obviamente-; pero sí sabemos que varias chicas mayores gustan de series como **Street Fighter**, **Resident Evil**, **Zelda** y **Castlevania**; así que si vas a entrenar a tu hermana (por ejemplo), primero pregúntale qué le gustaría jugar para que todo marche bien. Ahora que las mamás son generalmente más afines a títulos de destreza sin tanta violencia, es mejor que le des un *puzzle* o algo que le llame la atención, aunque no tiene que ser exactamente **Cooking Mama**; hay que ser más creativos; puede ser uno de deportes, como **Wii Sports**, por ejemplo.

Igualando fuerzas

La opción de hándicap que traen algunos juegos es bastante recomendable para quien va a jugar contra alguien con menos experiencia. Seguramente encuentras aburrido jugar con tu hermanito de 6 años un juego de peleas, pues puedes ponerle a él toda la fuerza posible y tú la menor para que la cosa vaya más pareja; te sorprenderás de lo mucho que puede aprender alguien de esta manera, pues podrá tener un balance de fuerzas y a la vez ir adquiriendo experiencia para que algún día estén a la par. Recuerda que la finalidad de un videojuego es divertir y que haya una convivencia, y no que siempre ganes.

Tetris, NES

El tradicional y clásico puzzle es una de las mejores opciones para comenzar con el género; la temática es básica: acomodar todas las piezas para formar líneas y poder desaparecerlas. Este popular título ha inspirado innumerables juegos del género en donde el objetivo es similar, pero obviamente no hay como jugar el original.



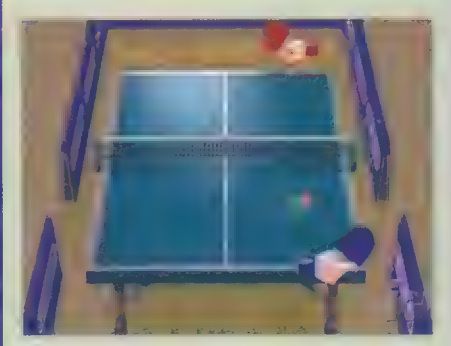


Super Mario 64, N64

Los juegos con mundos en 3D tuvieron su auge a partir de la salida de este titán del mundo del videojuego; movimientos tan básicos como correr, saltar y nadar avanzaron a un nuevo nivel con esta aventura del plomero favorito de todos; esta es sin duda alguna la mejor opción para entrenarse en los juegos actuales.

Wii Play, Wii

Siguiendo la fórmula de **Wii Sports**, **Wii Play** nos ofrece más disciplinas para poder pasar un rato agradable en compañía de tus cuates y/o familiares. Olvídate de las historias complejas, los personajes enigmáticos, los poderes y combos; aquí se trata de solamente divertirse y ver quién es el mejor conviviendo sanamente.





Super Monkey Ball, GCN

Este es un juego bastante recomendable para aprender a manejar bien el Control *Stick* del Nintendo GameCube, además de que es muy divertido y simple en su objetivo: debes guiar al changuito que está dentro de una esfera hasta la meta; pero se irá poniendo más complicado cada vez, para que vayas mejorando tu habilidad. Además tiene muchos modos para varios jugadores. Ideal para toda la familia.







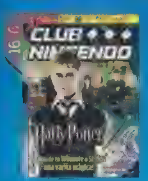


El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

Speed Racer

Los Wachowski Bros. están de regreso en las sillas de directores; su currículum es tan pintoresco y diverso que muchos pensarían que una producción basada en una serie animada infantil de los años 60 no es su estilo. Assassins, The Matrix y V for Vendetta son el corazón de su trabajo, más enfocado al guión que en dirección; sin embargo, en la trilogía de Neo lograron sobresalir y ahora su opinión es considerada en las cintas de acción.



Seguíamos con la tendencia de juegos y películas, así que **Harry Potter and the Order of the Phoenix** quedó perfecto para ilustrar la portada. En revisiones te presentamos la tercera parte de **Shrek** y **Piratas del Caribe**, así como **Marvel Trading Card Game** y **Death Jr.** Además, tips para **The Godfather** por si querías volverte el mejor de los mafiosos.



Mario y su grupo de amigos estaban listos para la secuela de **Mario Strikers** que se llevaría a cabo en el Wii. Como en la ocasión anterior, los gestos se notaban más agresivos, en busca de un glorioso trofeo. Fue en esta edición en donde publicamos un reportaje sobre los mitos y verdades de los videojuegos; ¿lo leíste?

Con **Speed Racer** consiguen un filme que tendrá muchos de sus conceptos e ideas personales, pues se encargan tanto de dirigir, como producir y escribir; lo bueno es que no les alcanzó el tiempo, pues si no, hasta actores hubieran sido. Sin embargo, en este breve espacio les comentaré sobre el éxito no taquillero que muchos podrán disfrutar y otros criticar; incluso, al principio me mantenía un poco escéptico sobre la cinta, el tráiler no decía mucho y pintaba para otra de esas películas que exigen el combo más grande de palomitas que un cine te pueda ofrecer, pero luego de verla me pareció que es un buen tributo para **Speed Racer**.



Bienvenidos a Cosmópolis, un lugar donde los sueños van a más de 600 k/h

Una historia de ficción requiere una ciudad poco convencional, donde todo pueda ocurrir y las leyes de la física se hayan ido de vacaciones. La película se sitúa en Cosmópolis, una metrópoli tan brillante y colorida con toda la tecnología que pudieras imaginar. Los rascacielos se iluminan más que en tierras neoyorquinas o japonesas. En este lugar, las carreras de autos son más que un evento con lindas edecanes... son un estilo de vida que apasiona a muchos y corrompe a otros.



Años más tarde se produjeron nuevas historias como **Speed Racer X**, que vendría a ser la secuela real de **Meteoro**, pero sólo contó con 34 capítulos de los 52 planeados, pues ocurrieron problemas en la producción que mermaron la realización y complemento de la serie. Recientemente, Nickelodeon produjo **Speed Racer: The Next Generation**, que vendría a ser parte impulsora para la película, aunque cada una es independiente; sin embargo, en ambas se toca el tema de la creación de la nueva máquina de carreras, el Mach 6, que sería la evolución automotriz en su máximo esplendor.

"V for... Velocity"

Speed Racer nació como un manga (1966-1967) y posteriormente se convirtió en una serie animada en 1967 llamada **Mach Go Go Go**; creada por Tatsudo Yoshiday, duró hasta 1968. Con un poco más de 50 capítulos, **Meteoro** se convirtió en todo un suceso a nivel mundial, donde hicieron las adaptaciones y tropicalizaciones necesarias que dieron origen a **Speed Racer** y su prolífera carrera por la conquista de los espectadores americanos. Aunque claro, existió un intento de americanizar aún más la serie con **The New Adventures of Speed Racer**, pero no fue recibida del todo bien y sólo se quedó en 13 episodios.

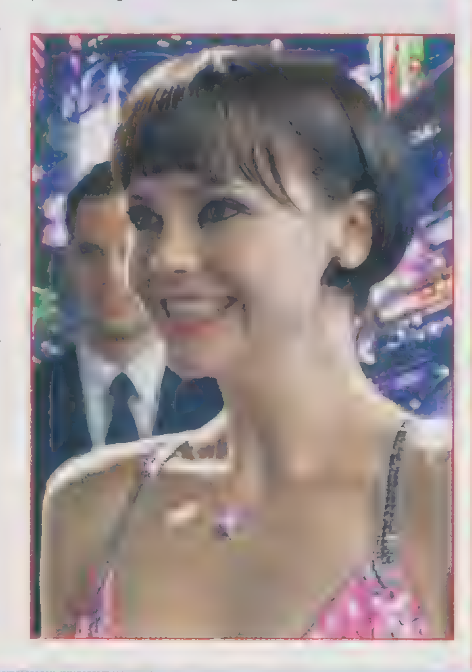
Una familia pequeña, una leyenda enorme

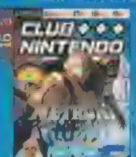
Meteoro (Emile Hirsch)

Durante su infancia, **Meteoro** se vio involucrado en las carreras de autos, aprendiendo a manejar incluso antes de que alcanzara los pedales, gracias a las enseñanzas de **Rex** y su padre. En la actualidad, él es toda una promesa de las carreras, no hay piloto que se le asemeje y su talento sólo se compara al de su hermano, quien falleció en un accidente. Teniendo a su familia en la mente y un par de calcetines rojos (para la suerte) en sus pies, **Meteoro** sube a su Mach 5 como uno de los pocos corredores independientes de la LMC, compitiendo en nombre del equipo de su padre.

Trixie (Christina Ricci)

Aunque **Meteoro** ama la velocidad, también hace una parada estratégica en los *pits* de su vida para conquistar el corazón de **Trixie**, una chica agradable, pero fuerte en sus convicciones. Ella lo cautivó desde el tercer grado y ahora son inseparables. Asimismo, es una excelente piloto y por ello se ha vuelto tan confiable para la familia tanto en casa como en la pista, más aún cuando supervisa y asesora a **Meteoro** desde su helicóptero rosa con negro.





Metroid Prime 3: Corruption fue uno de los primeros títulos en anunciarse para el Wii de Nintendo, pero tardó bastante para concretarse, pues los programadores pretendían lograr algo sorprendente. El punto malo fue que, a diferencia del de NDS, éste no contaba con Wi-Fi.



Como se había anunciado antes, el E3 cambiaba de mayo a julio y por ello, hasta este número te presentamos el reporte del evento. En portada: **TLOZ: Phantom Hourglass**. Además se incluía un reportaje sobre los peores títulos para Nintendo.



Tal como ocurriera el año pasado, un juego de FIFA estaba en la portada: **FIFA 08** que presentaba a Guillermo Ochoa como uno de los jugadores fuertes de la selección mexicana. Además, festejamos los 20 años de **Mega Man** en el universo de los videojuegos.

Sus padres

(John Goodman y Susan Sarandon).
El padre de **Meteoro** es un antiguo luchador y talentoso mecánico quien trabajara en una de las mejores firmas de carreras, pero renunció luego de que no querían aceptar sus proyectos, creando su propio negocio conocido como Racer Motors, en el que dio vida al famoso Mach 5. Por otro lado, su madre es la clásica mamá de fotografía, amable, gentil y por supuesto, la mediadora en los momentos difíciles.



Chispita y Chito (Paulie Litt y Willie)

Chispita es el menor de la familia y se ha formado una imagen heroica de su hermano, tal como le ocurriera a **Meteoro** con **Rex**. En la animación, manga o película siempre lleva el papel del chiste de ocasión. Es bromista e ingenuo, no obstante es una enciclopedia ambulante de autos y hechos de carreras. Él siempre está acompañado de su amigo **Chito**.



Rex

El primogénito de la familia **Racer** es un gran piloto y figura ejemplar para **Meteoro**; él consigue un impactante récord de pista en la Thunderhead Raceway arriba de su Mach 4; tiempo después, decide salir de la familia para buscar suerte en la LMC, pero años después, **Rex** fallece en un misterioso accidente en la carrera Casa Cristo 5000 cuando su espuma Kwiksave no se activa.

¡Conoce al Mach 5!

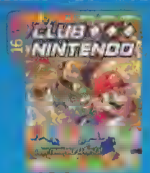
Seguramente cuando subes a tu auto, encuentras tantos botones que en ocasiones no tienes idea de cuál es su función, y quién sabe... igual y en una de esas tenías una herramienta que podría dejar a más de uno con el ojo cuadrado. El Mach 5 cuenta con toda la ingeniería automotriz necesaria, así como una serie de botones como de control de videojuego que le ayudan a impulsar su poderío. En la película te ponen la descripción de para qué sirve cada uno. De hecho, como detalle curioso, hubo una edición limitada de réplicas reales de este vehículo, obviamente a un precio exhorbitante.

La espuma Kwiksave es un dispositivo de seguridad -instalado en cada automóvil- que rodea a los pilotos en una burbuja para evitar que sufran un accidente, enviándolos fuera de la pista sin que un solo hueso reviente.





El mes de noviembre les dedicamos a **Super Mario Galaxy**, una de las promesas más grandes de Nintendo que fueran presentadas durante un E3 en Los Ángeles, California. Lo interesante es que si juntabas las primeras 120 estrellas, habilitabas a Luigi, con quien podrías conseguir otras 120. Fue en esta edición donde publicamos un especial de juegos de terror.



Originalmente, para diciembre del 2007 íbamos a publicar la portada de **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, pero luego de unos cambios, fue **Mario Party DS** quien llegó a ocupar ese lugar. Te presentamos información de los eventos Senka VII en Mérida, Yucatán y el *summit* de Nintendo en San Francisco, California.



SPEED RACER (2008)

Dirige: Andy y Larry Wachowski.
Produce: Andy y Larry Wachowski.
Guión: Andy y Larry Wachowski.
Actúan: Emile Hirsch (**Speed Racer**), Matthew Fox (**Racer X**) y Christina Ricci (**Trixie**).

EL TRIBUTO QUE ESPERABAN LOS FANS DE METEORO

Prácticamente han sido tres generaciones las que han conocido a este personaje, ¿o me dirás que nunca habías escuchado sobre él? Hace unos años, existió un videojuego para el PlayStation, pero fue lamentable y no logró la captación que se imaginaban; tal parecía que la primera animación fue la única con éxito, pues lo subsecuente -de alguna u otra forma, fallaba-. Para la película, el *cast* cambiaba constantemente y no se lograba una estabilidad sino hasta la intervención de los Wachowski, quienes presentaron un guión y propuesta de dirección que se apegaba más al concepto original, transportándolo a una era contemporánea con detalles icónicos de la serie.



Speed Racer nos cuenta la historia de **Meteoro** (**Speed**), un joven que siempre ha vivido la intensidad del automovilismo. Él nació para las carreras de autos: es agresivo y tiene instinto, pero sobre todo, no le tiene miedo a nada. La única persona que podía hacerle competencia era su hermano, el legendario **Rex Racer**, a quien él idolatraba. Pero **Rex** murió en una carrera de autos, y en su memoria **Meteoro** quiere seguir ahora su legado.

Con ayuda de su padre y el resto de la familia (así como su inseparable amiga **Trixie**), **Meteoro** buscará cumplir su sueño al competir en los circuitos de mayor renombre en la liga automovilística y poner en alto en nombre de su familia, pero en su camino encontrará personas que ven a las carreras como un simple negocio y tratarán de detener sus sueños a toda costa. Durante su cruzada, tendrá que competir en diferentes pistas, demostrando su capacidad y cuidándose de los corredores malintencionados que tratarán de sacarlo de la pista; pero **Meteoro** no estará solo, pues el misterioso **Corredor X** será de gran apoyo, haciendo mancuerna con él y abriéndole el camino a la fama.

¿SABÍAS QUE...?

Durante las primeras etapas del proyecto, Alfonso Cuarón fue contemplado para dirigir la película teniendo a Johnny Depp como estelar (obvio que no se concretó).

Antes de darle el papel de **Trixie** a Christina Ricci, la sexy Rose McGowan estaba entre las candidatas, pero los directores pensaron que ya estaba muy vieja para ese papel... (¡Rose, nosotros sí te contratamos como reportera!).

Milka Duno, quien interpreta a **Kellie Gearbox**, es en la vida real una corredora profesional en la Indy Racing League. (Ella fue la primera latina en calificar y correr en la Indianapolis 500.)

Peter Fernández, quien prestara su voz para **Speed Racer** y **Racer X** en la serie de televisión original, ahora en esta película, da vida a uno de los comentaristas. (¡No!, aunque lo pensaste, en México su voz no la dobla Pedro Fernández.)



Visualmente, destacan los colores que los Wachowski utilizaron para ambientar los escenarios; en ciertos momentos pueden apoyar para incrementar el aspecto de fantasía de la historia, pero en otros resultan pesados a la vista. Cabe destacar que toda la película se filmó sobre pantalla verde (similar a lo visto en **Captain Sky**), para posteriormente crear por computadora los escenarios y agregar texturas y detalles que sean impactantes.

Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog (en donde ampliaremos lo dicho en esta sección) y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: **hugoh@clubnintendomx.**

AV. VASCO DE QUIROGA # 2000, EDIFICIO E, PISO 2, COLONIA SANTA FE, CP 01210, DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN, MÉXICO, DF

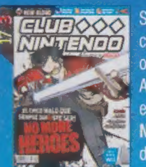
¡Hasta la próxima!



De lo presentado hace seis meses en el E3, aún quedaban muchos títulos que esperaban fecha de salida. Es por ello que decidimos hacer un *collage* con las promesas que Nintendo nos tendría preparadas para este 2008; uno de las más solicitadas... **SSBB.**



Es curioso, pero justo cuando cerramos esta edición, que lleva por portada a **Super Smash Bros. Brawl**, Nintendo anunció que el juego se retrasaría de nuevo hasta el 9 de marzo; por desgracia ya no pudimos aplicar la frase: ¡paren las prensas! y tuvimos que dar ese anuncio hasta la revista siguiente.



Suda 51 quería continuar con lo provocado con **Killer 7**: captar la atención del público y ofrecerles juegos que salgan de lo convencional. Así lo logró con **No More Heroes**. Para esta edición, te presentamos tips de **Trauma Center New Blood**, así como un reportaje de los títulos de abogados de Capcom.

ÚLTIMA PÁGINA

CON CN SEGUIRÁS DISFRUTANDO DEL VERANO

Con esto terminamos el festejo de los primeros 200 números de Club Nintendo, pero no significa que la diversión e información se hayan agotado. Te recordamos que puedes encontrar más comentarios sobre tus juegos preferidos en la página de Internet www.clubnintendomx.com o a través de los podcast, CNTV y, por supuesto, los foros en donde día a día se reúnen más personas con tus mismos intereses y con quienes puedes comentar sobre los temas de actualidad de Nintendo y en sí de lo que más te interesa como jugador. Mientras, checa un avance de lo que encontrarás en nuestra edición de agosto.

Rygar: The Battle of Argus (Wii)

Un clásico de NES está a punto de revivir a manos de Tecmo. Rygar es un guerrero de la mitología griega, quien luchará contra las fuerzas oscuras utilizando solamente un escudo mágico llamado Diskarmor. El juego está siendo desarrollado exclusivamente para el Wii y, por supuesto, fue una idea lógica para dar más actividad al escudo, teniendo la oportunidad de controlar los movimientos del personaje a través del Wiimote y Nunchuk. Gráficamente se nos hizo similar a Soul Calibur Legends, agregando efectos visuales como sombras y destellos de luz que aumentan la espectacularidad del combate.

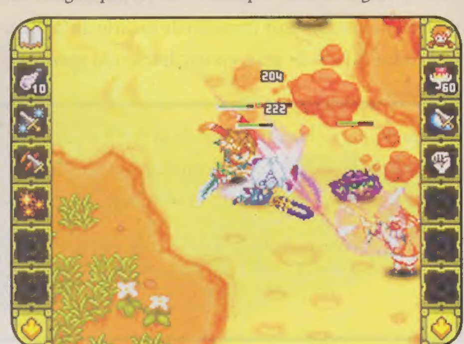
Madden NFL 09 (Wii)

Electronic Arts, como todos los años, nos muestra su versión actualizada de la franquicia **Madden**, uno de los mejores títulos de futbol americano que podrás disfrutar, más aun cuando todas las acciones son controladas a través del Wiimote y Nunchuk, creando un *gameplay* único que no podrías disfrutar en otra consola. Para esta edición se han puesto al corriente con los jugadores, equipos, estadios, estadísticas y uniformes para que no pierdas ningún dato importante. Con más de 20 años en el mercado, esta serie te brindará lo mejor del deporte de contacto, con opciones en línea para competir contra el mundo entero.



Summon Night: Twin Age (NDS)

Directamente del cuartel de Atlus, te presentamos la más reciente entrega de **Summon Night** para el Nintendo DS. Esta nueva aventura será controlada totalmente por el *Stylus* y narra la historia de una chica de nombre **Reiha**, quien desde pequeña ha tenido el poder de la magia en sus manos; sin embargo, cuando intentó hacer una invocación de gran magnitud, algo ocurrió y las cosas se salieron de control, la gente pensó que había perecido en tal accidente, pero tuvo la fortuna de sobrevivir junto con otro invocador de nombre **Aldo**. Juntos han crecido en una isla llamada Jarazi, junto con seres con características animales, así que los valientes héroes aprenderán de este nuevo mundo, comunicándose con la naturaleza y los espíritus que los rodean. Tiempo después, los espíritus empiezan a comportarse de forma extraña y **Reiha**, junto con **Aldo**, tendrá que investigar qué ocurre en este paradisíaco lugar.





Okami, un juego que originalmente se viera en PS2, llega al Wii con mejoras notables en el control y en su diseño visual. Por otro lado, publicamos de vuelta la sección Arcadias con el título **The King of Fighters**.



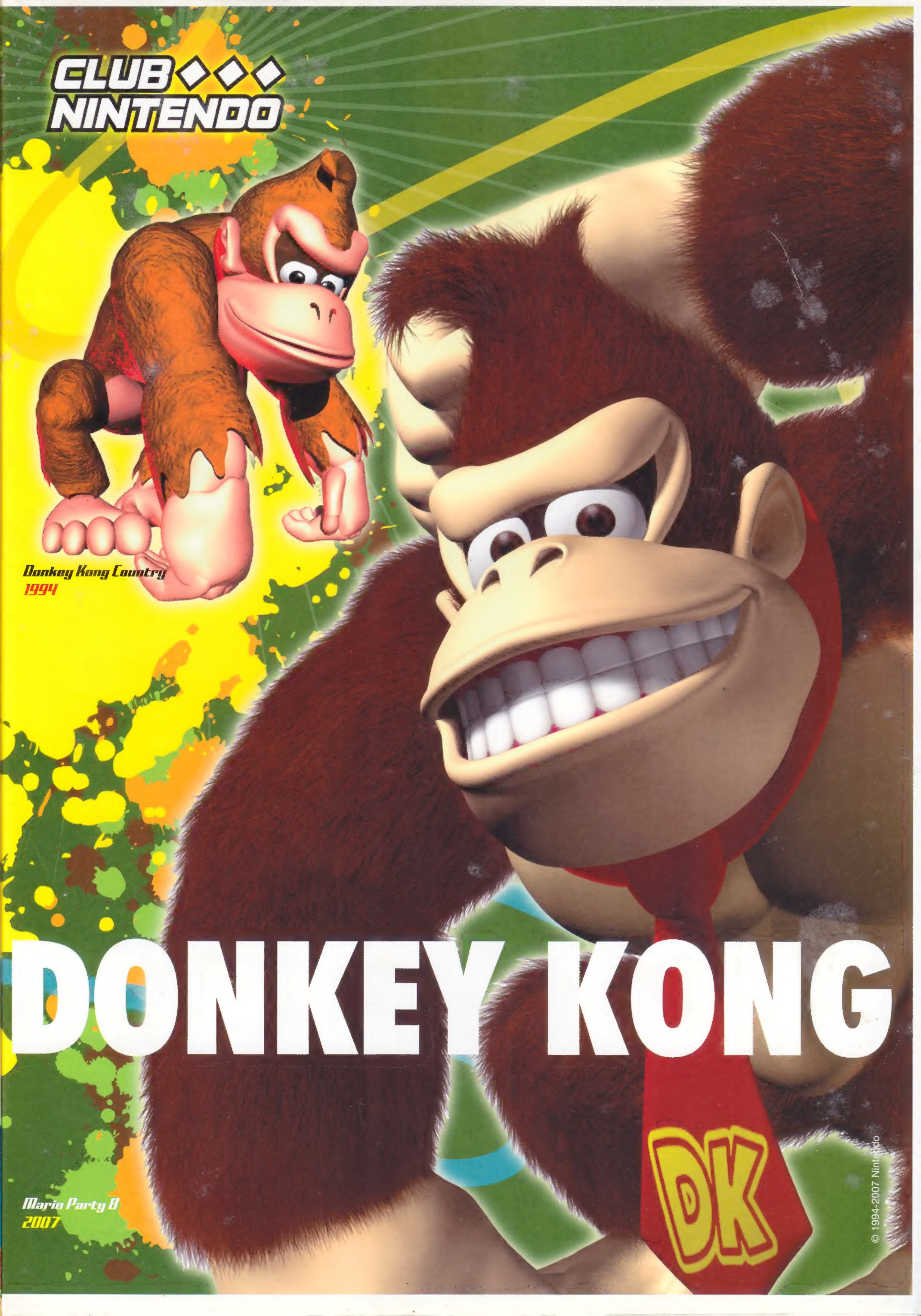
Era lógico que **Mario Kart** en su versión de Wii sería candidato a la portada de Club Nintendo, Publicamos un reportaje muy interesante de este juego, así como uno sobre la trayectoria de **Street Fighter** y su nueva entrega en Arcadias.



En el número anterior, CN se llenó de música pues **Guitar Hero** cubría nuestra portada con **Aerosmith** y **On Tour**, dos promesas sumamente interesantes para el Wii y NDS, respectivamente. Como bonus la galería de arte de **Okami**.






CLUB NINTENDO
Donkey Kong Country
1994
DONKEY KONG
DK
Mario Party 8
2007
© 1994-2007 Nintendo


CLUB NINTENDO
Metroid Prime 3: Corruption
2007
Metroid
1987
SAMUS ARAN
© 1987-2007 Nintendo